COIN OP'ED
VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2006 11月号 No.078
平成18年11月1日発行（毎月1回1日発行） 第7巻 第11号 通巻第78号

ARCADIA アルカディア

定価650yen
enterbrain



●豊穣新作群!
GUILTY GEAR XX ΛCORE
アクエリアンエイジ オルタナティブ
頭文字D ARCADE STAGE 4
AFTER BURNER CLIMAX
ベースボールヒーローズ2
虫姫さまふたり

●GOLI氏描き下ろしイラスト連続掲載!!
ビート・レイジング

beatmaniaⅡDX14 GOLD
GuitarFreaksV3
DrumManiaV3
DanceDanceRevolution SuperNOVA
ポップンミュージック14 FEVER!

VIRTUA FIGHTER 5 VERSION A

●攻略特集!
旋光の輪舞SP
機動戦士ガンダム 戦場の絆
THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘! 暗黒武術会～
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ
三国志大戦2

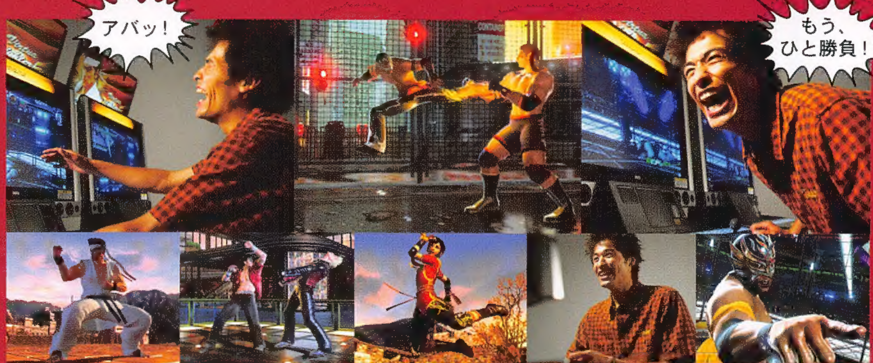
トリガーハート エグゼリカ
「トリガーハート エクステンション」連載開始!!
機動戦士ガンダム 0079 カードビルダー Ver.2.01
Quest of D Ver.3.0 王国の守護者／WCCF ヨーロピアンクラブス 2005-2006
仁義ストーム The Arcade／NOVAうさぎのゲームde留学!?

SEGA



Virtua Fighter 5™

はじめるなら今がその時だ！大人気の3D格闘「バーチャファイター」の最新作がついにゲームセンターに登場。見ごたえのある最新グラフィックや、新キャラクター、サポートコンテンツなど対戦格闘の究極の進化がここに。



http://www.virtuafighter.jp/ ©SEGA

キミの“ハマる”がきっと見つかる。



ゴーーーーール!

WORLD CLUB
Champion Football
European Clubs 2005-2006

「WCCF」史上、最大のスケールで新シーズン開幕！アーケードファンのみならず、日本中のサッカーファンから熱い支持を受けてきたトレーディングカードゲーム「WCCF」の最新作がついに稼動。舞台は前作までのイタリア、スペイン、イングランド、オランダに加え、新たにドイツ、フランスが参加。各国から選りすぐりの21クラブがここに集結した。キミだけの理想のクラブづくりを目指し、選手のカードをそろえ、新たな歴史の1ページにその名を刻むがいい。



PANINI The game is made by Sega in association with Panini.

http://www.wccf.jp/ ©SEGA

GAME CENTER presented by SEGA



NINTENDO DS
SNKとCAPCOMが
DSを舞台に
カードバトルで大激突!!
SNK&カプコン合わせて40タイトルの中から、
両社の人気キャラがカードになって続々登場!!
マキト
みなさん。本日は、カードバトル大会を開催すると共に、皆さんに新たに開発したシステムの発表をしたいと思います。
SNK VS. CAPCOM カードファイターズDS
CARD FIGHTERS
TM
2006年12月発売予定
希望小売価格 ¥5,040(税込)
CERO 審査予定 レーティング
SNK PLAYMORE
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア公式サイト
www.snkplaymore.co.jp


PlayStation®2
10th Anniversary
METAL SLUG SINCE 1996
人類VS？？？
最大、最後の大決戦!?
敵はまたしてもモーデンとマーズピープルなのか、それとも…。
METAL SLUG 6
好評発売中
希望小売価格¥5,040(税込)
新キャラクターが2名参戦!!
"怒"や"KOF"で人気のラルフ&クラークが登場!
ウェポンストックシステム
武器ストック(2つまで)と武器チェンジが可能!
ラッシュブラスターシステム
一定時間内の連続攻撃でスコア倍率がアップ!
教官のシゴキに耐えて正規軍のエースとなれ!
ついに待望の
コンバットスクールモード復活!!
教官は美人姉妹の「リハリー」と「マリー」。ミッションクリアを重ねて階級が上がると、ふたりの態度も変るかも♥

19th TOKYO INTERNATIONAL FILM FESTIVAL
T!FF 2006.10.21～10.29

10/21(土)▶29(日)開催!!



秋葉原エンタまつり2006

今年もアキバにやってきたっ!

観る@animecs T!FF in AKIHABARA 2006

話題のアニメ・CG映画が東京アニメセンターに集合!

東京国際映画祭のアニメ上映企画「animecs TIFF」が東京アニメセンター内3Dシアターで開催! 様々なアニメ・CGプログラムが上映されます。

開催日程：2006年10月21日[土]~10月24日[火]
会場：東京アニメセンター　アキバ3Dシアター
http://www.animecenter.jp　東京都千代田区外神田4-41-1　秋葉原UDX4F
主催：秋葉原エンタまつり2006実行委員会　特別協賛：ドワンゴ、AG-ONE
協力：日本動画協会　制作：東京アニメセンター

買う@DVDまつり・ゲームまつり

抽選で豪華商品が当たる!!

期間中にエンタまつり参加店舗で対象の作品をご購入・ご予約して、豪華商品の当たる抽選会に参加しよう!!

もらう@コミックまつり

期間中、対象のコミック・文庫を参加店舗でご購入の方に先着で人気キャラのポストカードをプレゼント!

※ポストカードは十分な数量を用意しておりますが、品切れの際はご容赦下さい。



ほかにも…サイン会・エンタまつり限定商品の販売など、様々なイベントが盛りだくさん!

見る@AKIBA_SQUARE

21・22日　特設ステージ

「ケロロ軍曹ステージ（仮）」・「電撃文庫スペシャルイベント（仮）」・PlayStation2用「みんなのテニス」ゲーム大会　他、予定。

28・29日　PLAYSTATION®3体験会

PLAY STATION®3 ゲームが遊べる試遊コーナーがAKIBA_SQUAREに登場!最新のゲームが楽しめます。

"PlayStation"、"PLAYSTATION"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

詳しい情報は entama.com（えんたま）をみてね!!

●秋葉原エンタまつり協賛店舗（予定／順不同）

【DVD】　ヨドバシカメラ（マルチメディアAkiba）／石丸電気（本店、ゲームワン、SOFT1、SOFT2）／ソフマップ（本店アミューズメント館、1号店マルチメディア館、4号店アニメゲーム館、14号店新品パソコンゲームソフト専門ショップ、カクタソフマップ）／ヤマギワソフト（ソフト館、アニメ館）／ラオックス（ASOBITゲームシティー）／アニメイト（秋葉原店）／ゲーマーズ（本店）／コミックとらのあな（秋葉原本店、秋葉原1号店）／リバティー（2号店、3号店、5号店、6号店）／ヒロセ DVD BANK／メディアランド

【ゲーム】　ヨドバシカメラ（マルチメディアAkiba）／石丸電気（ゲームワン）／ソフマップ（本店アミューズメント館、1号店マルチメディア館、4号店アニメゲーム館、14号店新品パソコンゲームソフト専門ショップ）／ヤマギワソフト（ソフト館、アニメ館）／ラオックス（ASOBITゲームシティー）／アニメイト（秋葉原店）／ゲーマーズ（本店）／コミックとらのあな（秋葉原本店、秋葉原1号店）／メッセサンオー（本店）／リバティー（2号店、3号店、5号店、6号店）／メディアランド／トキワムセン

【コミック】　有隣堂（ヨドバシAKIBA店）／アニメイト（秋葉原店）／ゲーマーズ（本店）／コミックとらのあな（秋葉原本店、秋葉原1号店）／書泉ブックマート ほか

【主催】　秋葉原エンタまつり実行委員会　【共催】　《予定》第19回東京国際映画祭実行委員会／日本映像振興／秋葉原イベント推進連絡協議会

【後援】　《予定》経済産業省／東京都／千代田区／東京商工会議所／東京観光財団／日本ツーリズム産業団体組合連合会／日本映像ソフト協会／コンピュータエンターテインメント協会／日本動画協会／コンピュータエンタテインメントレーティング機構／日本音声製作者連盟／秋葉原電気街振興会／秋葉原西口商店街振興組合／秋葉原商店街振興組合／秋葉原中央通商店街振興組合／千代田区万世橋地区町会連合会／つくばエクスプレス

【特別協賛】　ソニー・コンピュータエンタテインメント

※参加店舗、イベント内容は、予告なく変更する場合がございます。最新情報は公式ホームページにてご確認下さい。

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2006年11月号(No.78)

http://www.arcadiamagazine.com/

目 次

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)



表紙の裏

『バーチャファイター5 バージョンA』
格闘家にしては小柄なその男は、対戦相手との体格差をモノともせず、リングを縦横無尽に使って闘った。華麗に舞い踊る獣の宴のごとく……。

大幅にバランス調整が施され、大会モードも実装された「バージョンA」の最新情報を掲載。
(記事は60ページより)

イラスト／ヒロアキ
タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio (福島トオル)

©創通エージェンシー・サンライズ



待望の新カード追加版登場！
新カード追加バージョンはもう遊んだだろうか？ 今号では紹介しきれなかった出典作品から参戦したカードや、性能が見直された旧カードなども盛りだくさん!! 気になるあのカードは、もうゲットできただろうか？

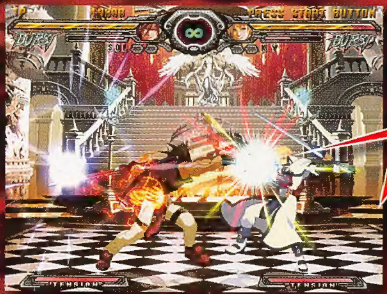
掲載ゲームタイトル

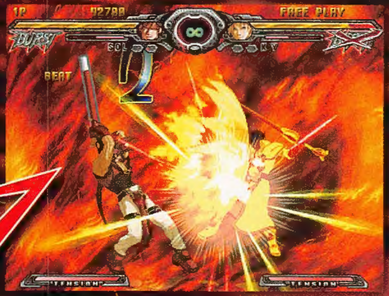
連載記事

続報！一部フォースブレイク技の画面写真を入手!!

連続技だけでなく立ち回りにも影響しそうなフォースブレイク技は、本作の追加要素の中でも特に気になる新システム。今回は9キャラ9技の画面写真を入手したので、ここに一挙公開！　いろいろと想像してみてほしい。

ソル＝バッドガイ

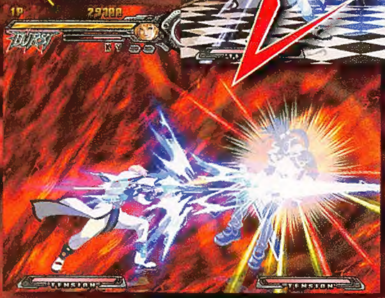




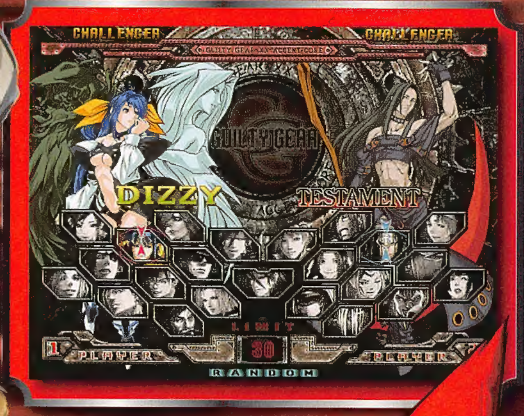
ソルは突進技のファフニールがフォースブレイクに対応。技自体の性能がアップするほか、タイランレイブver.βに派生可能となるようだ。これをうまく活用すれば、立ち回りでの差し込みから大ダメージを与えられるかも!?

カイ＝キスク





カイのフォースブレイク技は、通常のスタンエッジ・チャージアタックから派生するもの。目の前に雷のフィールドを作り出し、さらにライジング・フォースに似たモーションで一閃。このように、特定の技から追加入力で派生するタイプのフォースブレイク技もある。





GUILTY GEAR XX ACCENT CORE™

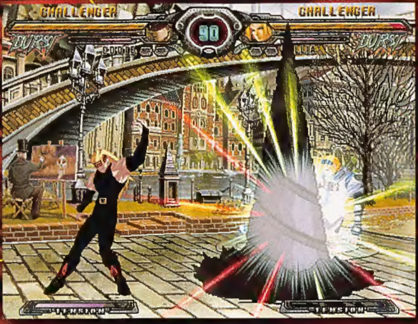
ギルティギア イグゼクス アクセントコア
■メーカー　：アークシステムワークス
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：未定
■使用基板：NAOMI GD-ROM

※画面写真や記事内容は開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。

ロケテストの実施やアミューズメントマシンショーへの出展により、稼働が見えてきた感のある本作。メインビジュアルの公開とともに、気になるフォースブレイク技を紹介するぞ！

エディ

インヴァイトヘルの強化版と思われる、エディのフォースブレイク技。見た目通りの大きな攻撃判定を持っていれば、強力なけん制技として活用できそうだ。判定が下段かどうかも気になるところ。



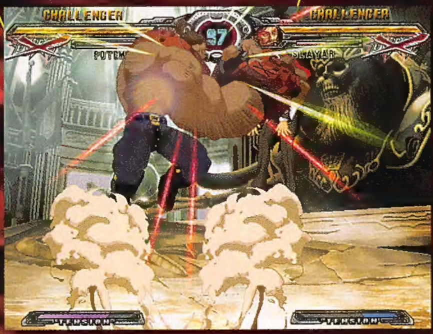
ミリア＝レイジ



針状に変化させた髪で連続攻撃を見舞うラストシェイカーが、フォースブレイクに対応しているようだ。単純な強化版として出す技なのか、それとも追加入力によって写真の攻撃に派生するのだろうか？

ポチョムキン

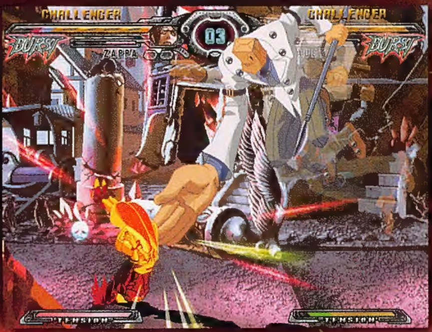
ポチョムキンの代名詞である投げ系必殺技が、空中でも出せるように！　通常の必殺技に似たものは無いので、フォースブレイク専用の技なのだろう。これで空中連続技の幅が広がること間違い無し!?



ディズィー

ディズィーのフォースブレイク対応技は独りにしてくださいのようだ。写真を見ただけでは通常版との違いが分からないが、連続技や立ち回りで活躍していた技だけに、強化版の追加はうれしいところ。



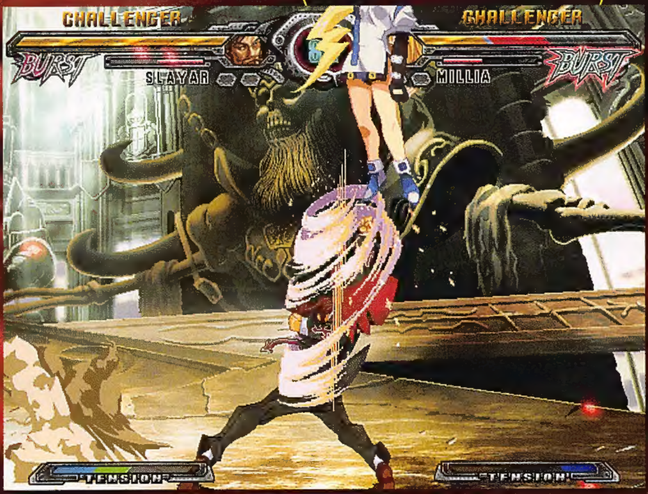


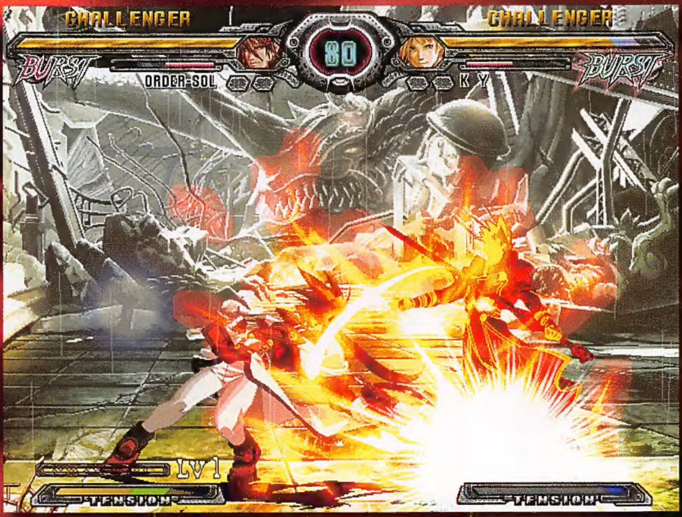
ファウスト

ファウストのフォースブレイク技は、もう一丁オイッス！を単体で出す技か？　『鶍』や家庭用のEXキャラが持っていた技と似た性質なら、攻撃判定や追撃の可否によっては、奇襲や連続技の締めに重宝しそうだ。

スレイヤー

相手を高々と打ち上げる、スレイヤーのフォースブレイク技。生じている土煙を見るに、突進技であることは間違い無さそうだ。落ちてきた相手に追撃ができれば、さまざまな状況でダメージアップを図れる!?





聖騎士団ソル

ブロックヘッドバスターとは似て非なるモーションで、やや大きめな炎を放つ聖騎士団ソルのフォースブレイク技。リーチに関しては十分な性能がありそうなので、気になるのはやはり発生や威力だろう。

製作快調！　AMショーに実機出展!!

8月下旬のロケテストに引き続き、9月14日～16日のAMショーに出展され、正式なお披露目を迎えた本作。会場では多くのプレイヤー＆オペレーターの注目を集め、一般公開日となる16日には、多くのファンが駆け付けていた。まだまだ調整段階とのことだが、稼働に向けての期待は高まるばかり！



一般公開日には大勢のプレイヤーが訪れ、セガブースには順番待ちの列が！



※イラストはTCG版のものです

ロングヒットの美少女TCGから新たな闘いの舞台となるアーケードエディション登場!!

アクエリアンエイジ™
Aquarian Age Alternative
アクエリアンエイジ オルタナティブ

1999年に発売され、いまなお高い人気を誇るTCG（トレーディングカードゲーム）『アクエリアンエイジ』が、アーケード業界に電撃参入！ 第一報となる今回は、発表されたばかりのゲーム概要と世界観を紹介。さらにAMショーバージョンの体験リポートまで併せてお届けするぞっ!!

アクエリアンエイジ オルタナティブ
- ■メーカー：タイトー
- ■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
- ■操作方法：レバー+2ボタン+カード
- ■発売日：来春予定
- ■使用基板：TAITO Type X2

Text:伊勢猫

"大いなる変革の時代"を目指して

新人類を主張する超能力者集団 E.G.O.

旧三大勢力にくみせず、自らを新人類と称する超能力者たちの新興勢力。何者にも染まらない純白がシンボルカラーとなる。





東洋の霊能者＆呪術者連盟 阿羅耶識

巫女や式神使いなど、東方に伝わる霊力に長けた能力者たちの連盟。旧三大勢力の一つで、情熱的な緋の赤色がシンボルカラー。

西洋の魔法使いたちの秘密結社 WIZ-DOM

魔術や錬金術などの秘術を受け継いだ、西洋魔術スペシャリストの秘密結社。旧三大勢力の一つで、シンボルカラーは静寂の青。



ネットワーク対戦に対応した新スタイル

原作の血統を引き継ぎつつリアルタイム対戦へと進化!!

今年で誕生から7周年を迎えた大人気TCG『アクエリアンエイジ』が、ついにアーケードTCGへの参入を正式発表！

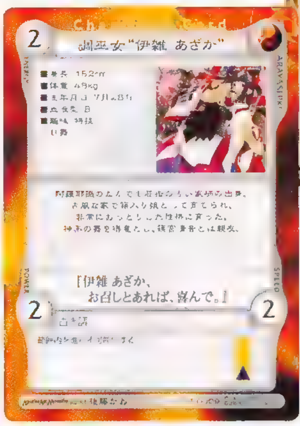
アーケードエディションとなる本作『アクエリアンエイジ オルタナティブ』は、これまで多数のコラボレーションタイトルをリリースしてきたタイトーが制作を担当。カードデザインには、本家の販売元・ブロッコリーの全面的な協力体制を実現!! 本家のゲームデザイナー兼原作者である中井まれかつ氏も、カード裏面のフレーバーテキストやキャラクターのセリフなどの面で、カード制作に参加している。

気になる稼働時期については、来春予定と残念ながら少し先の予定だが、本誌では今後も最新情報を取り上げる予定。製品版のゲームシステムなど、詳細が判明し次第お伝えするので、続報に期待してほしい。



純国産TCGの火付け役！『アクエリアンエイジ』とは？

1999年7月の発売以来、群雄割拠のTCG業界で確固たる地位を守り続ける純国産TCG。オリジナリティーあふれるゲームシステムはもちろん、壮大なストーリーを背景とした美少女キャラクターたちも、プレイヤーを惹き付けてやまない魅力の一つ。そのカードは約6000種類にもおよび、現在は2005年より発売の「Saga3」シリーズへと移行している。





専用プラットフォームで全国のプレイヤーと対戦！



カード操作が勝敗を分ける！

戦略対戦ゲームといえる本家『アクエリアンエイジ』に対して、アーケード版はアクション性に重点を置いたオリジナルのゲームシステムを採用。専用筐体のプレイスクリーン上でカードを操作し、対戦相手を倒すことが目的となっている。

詳しい体験レポートは続くP010にて！

覇権を競う異能力者たちの叙事詩





人外の血を引く者の集団 ダークロア

古来より魔の血族として封じられてきた、異種族の血を引く軍団で旧三大勢力の一つ。勢力のシンボルカラーは、調和を示す緑色。



異次元から侵略してきた帝国 極星帝国

平行宇宙に存在する"もう一つの地球"から、次元を越えて来た侵略者。シンボルカラーは黄昏の黄色で、空想世界の住人が所属。







外宇宙から襲来した宇宙艦隊 イレイザー

地球へ侵攻を繰り返し、幾多の古代文明を滅亡させた侵略者艦隊。天使やアンドロイドなどが多く、シンボルカラーは破滅の黒色。

アクエリアンエイジ AquarianAge Alternative

アーケードTCG界に新風が巻き起こる！ AMショーVer. 体験リポート







正式発表が行なわれた9月14～16日のAMショーにて、開発度30%ながらプレイできた本作。そこで判明した基本的なゲームルールと、大まかなゲームの流れをリポート!!

カード操作に重点を置いたシステム

基本ルールはいたって簡単で、時間経過などにより溜まるエナジーを消費してキャラクターをブレイク（＝召還＆操作）。そのキャラクターを使って対戦相手のマインドブレイカーを攻撃し、制限時間内に倒せば1ラウンドを先取できる。

戦闘で傷付きHPが無くなったキャラクターは、一時的にゲームから退場。プレイスクリーン上からカードを外すと、一定時間後に再度ブレイクが可能となる。

各キャラクターが持つスキルは、無制限に使用できる代わりに、発動や再使用までに時間がかかる形となっていた。

そのほかには、バトルセンスと呼ばれる奥の手的な攻撃が存在。特定の条件＆エナジー消費によって、強力な連携攻撃を発動できるシステムのようだったぞ！

カード操作はスクリーン上で!?



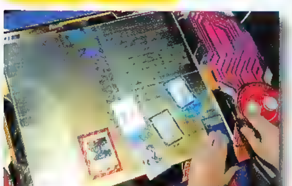
正面のモニターだけでなく、カードを読み込ませる「プレイスクリーン」にも映像が表示されるのが本作の特徴。レバー×1+2ボタンによる補助的な操作もある。

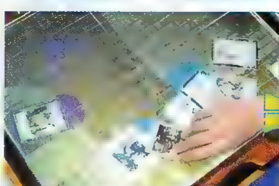


全体マップを兼ねたプレイスクリーン上には、敵のカード情報や攻撃範囲などを投影して表示。これらの情報は、操作や状況に応じてリアルタイムに更新されるぞ！

操作や敵をスクリーンに反映！

Check!! カード移動での位置取りと「裏返す」操作







カードを動かすと、それに応じてキャラクターやマインドブレイカーが移動。キャラクターの前方に表示された攻撃範囲に敵を捉えて攻撃するのが基本だ。さらにカードを裏返すことで、キャラ固有のスキルが発動！　うまく使えば有利な状況を作り出せるぞ！

裏返してスキル発動!!

3種のカードでデッキを構築！ カードのタイプと役割

●マインドブレイカーカード

プレイヤーの分身であるマインドブレイカーの操作カード。カードを裏返せば、その場でキャラクターカードのブレイク（＝召還＆操作）に必要なエナジーを生成できる。

●キャラクターカード

攻撃＆防御を担当するカードで、各キャラクターごとの必要エナジーを消費することで呼び出せる。それぞれ固有のスキルを持ち、カードを裏返すことで発動できる。

●オルタレーションカード

1回のバトルにつき1回だけ使用できる強力な魔法カードで、その効果はカードによりさまざま。ブレイク同様、発動にはカードに定められたエナジーコストが必要となる。



マインドブレイカーカードは絵柄と[illegible]データを記録する[illegible]

First Impression



多彩なアクションが[illegible]の可能性を拓く！

開発度30% Ver.ということで、[illegible]ゲーム性こそ体験できなかったが[illegible]。これまでのアーケードTCGには無かったスピーディーな展開と、多彩なアクション要素がゲームを面白くしてくれそうな予感。ダッシュや多彩なマップ効果など、これからの調整に期待したい。（ライター伊勢猫）

TCG特有の世界観がアーケードで進化！

[illegible]TCGを[illegible]していたカードゲーマーとしては、「ゲーセンでアクエリ？」と懐疑的でしたが、TCG版の戦略性や世界観を生かしつつも、しっかりアーケードゲームとして生まれ変わっていました。世界観に入り込むような、TCGっ子が夢見る感覚が現実に！（ライターちくわ）

[illegible]の作家陣[illegible]で決まり!?

タイトーつながりで「[illegible]」から[illegible]20年。そんな自分としては、[illegible]で決まり！　とか言いつつ、現段階で分かっている作家陣だけでも、[illegible]氏やかわく氏とか、いろいろ気になるわけ。後は、イラストとポリゴンの関係がうまく消化されることを祈る。（編集しもでん）

この発表を、
待っていたんだ!!



[イニシャル] 頭文字D4 ARCADE STAGE

前作から約2年、セガの大人気レースゲーム『頭文字Dシリーズ』の第4弾がついに今冬登場する。基板をLINDBERGHに変更したことによって、大幅な進化を遂げている今作。最大のウリは「リアルタイムでの全国対戦」。どのゲーセンに居ても全国のプレイヤーと気軽にバトルができるようになったのだ。筐体も一新し、生まれ変わった『4』の速報をお届けする！

Text：ずるずる

新たなステージへ!!

『頭文字D』の世界を余すところ無く再現し、原作ファンのみならずレースゲームファンを虜にしてきたシリーズの最新作の発売が決定。今作は、約2年の開発期間をかけて制作しているだけあり、かなり大きな進化を遂げている！

基板をNAOMIから最新のLINDBERGHに変更した恩恵によってビジュアルは美しく生まれ変わり、今作の目玉でもある「リアルタイムでの全国対戦」を実現している。

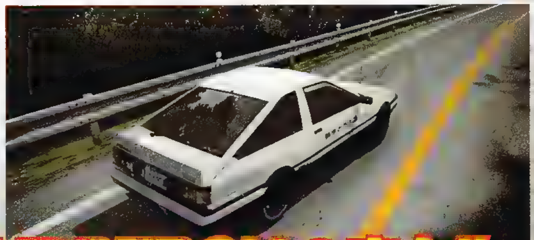
筐体は視界の広いワイドモニターを採用。ハンドル、ブレーキなどの操作系は一新され、プレイに不可欠なカードもIC化されている。

また、ありそうで無かった連動サービス「頭文字D.NET」が開始される。携帯やPCを使ってアクセスすることで、ランキングはもちろん、マイキャラやクルマのカスタマイズ、さらにはチームの結成が可能になるのだ！

[イニシャル] 頭文字D.NET

頭文字D ARCADE STAGE 4

■メーカー：セガ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日：今冬予定
■使用基板：LINDBERGH



LINDBERGHの底力!!

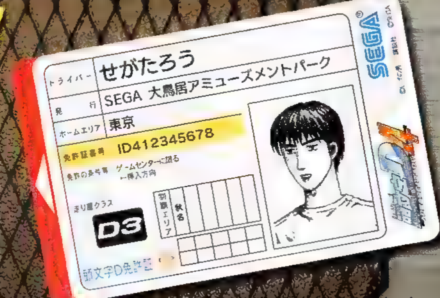


超美麗グラフィック!!

カードはIC化!!

今作ではカードにも注目。何とカードが免許証タイプのデザインなのだ。財布に入れておくだけでも楽しいぞ。

免許証の顔の部分には、マイキャラクターの顔が印刷される。原作者しげの秀一先生のタッチで表現されているので、より世界観に没頭できるぞ。もちろんカスタマイズにより変更可能だ。



全国の猛者とリアルタイムでバトル!!

夢にまで見たこの環境!!
NEWモード『全国対戦』

前作までは、ほかのレースゲームがそうであるように、同店舗内の筐体を使って対戦が行なわれていた。しかし、今作『4』では全国各地に点在するゲームセンター同士がオンラインでつながることにより、全国のプレイヤーとリアルタイムで通信対戦ができるようになったのだ。

この環境が実現したことで、各地に散らばるイニD猛者たちを相手に、地元に居ながらにして白熱のバトルができるようになった。もちろん、初心者がいきなり熟練プレイヤーに当たってしまわないように、レベル別にマッチングするようになっている。そのため、常に抜きつ抜かれつのギリギリのバトルが楽しめるぞ。

リアルタイムによる対戦で気になるのは通信ラグだが、「体感的には絶対に分からない」レベルにまで仕上がっているという。全国の猛者を相手にバトルするのが、今から楽しみだ。



『頭文字D』の象徴はもちろん、豪快なドリフト。世界観を忠実に再現しつつ、ゲームとしての完成度を追求。

原作さながらのドリフト!!





遠隔地のプレイヤーとバトルができる「全国対戦」。レベル別にマッチングされるため、常に白熱のバトルが楽しめる！



いろは坂でのドッグファイト!!



もちろん「いろは坂」は今作でも健在。低速コーナーでのブレーキングドリフトは迫力満点だ！



ワイドモニターを採用したことで視野がかなり広くなっている。コースの確認はもちろん、遠方のライバルの位置も見やすくなった。

マイキャラをカスタマイズ!!

マイキャラクターは、最初はデフォルトのキャラクターから選ぶことになるが、プレイを重ねていくことでカスタマイズが可能。自分なりの個性を主張できるぞ。

キャラクターをどんな風に変えていくかはプレイヤー次第。キミのキャラクターはどう変える？

もはや別人!?



開発者インタビュー
ユーザーのつながりを大事にしたい



新井健二氏に聞く!!

――[illegible]

新井氏：前作の発売直後からです。

かなり長い期間開発していますね。

――[illegible]

新井氏：7割くらいですね。今は走行性能とか、セリフの「間」などの細かい部分を詰めています。

――[illegible]

新井氏：表示できる解像度が上がったため、大きなモニターに映すことが可能になりました。特にレースゲームでは、遠くがハッキリ見えることはすごく走りに影響すると思います。

――[illegible]

新井氏：全部変わってます！ 今作では念願かなって筐体をゼロから作ることを許してもらえたので、今できることをすべて詰め込みました。

例えば見た目が変わっていないシフト。クリック感とでもいいましょうか、入力時に少し手応えを持たせることで本物感を演出してます。さらにポジションにもこだわりました。ハンドルの大きさやシフトの位置を再検討し、だれが座っても違和感の無いものに仕上げてあります。

――[illegible]

新井氏：PCと携帯を使ったサービスです。マイカーのチューニングやランキングの閲覧、チームの結成など、いろいろなことができるようになります。特にチームが組めるのは魅力の一つですね。原作でも、基本的にチーム対チームの闘いじゃないですか。そういったユーザー同士のつながりが生まれるようなコンテンツを大事にしたいんです。

ついにキャラが3D化!!

従来のモードもパワーアップ!!
『公道最速伝説モード』

『頭文字D』シリーズではおなじみ、原作ストーリーに登場してくるライバルたちと、1対1のタイマンバトルを展開していく「公道最速伝説モード」はもちろん健在。

今作では「リアルタイム水彩シェーディング」によりキャラクターが3D化され、『頭文字D』の世界観をより感じることができるようになった。

このモード以外にも従来からの「店内対戦モード」、「タイムアタックモード」は一層のレベルアップが図られているとのことなので、往年のファンも安心して遊べるぞ！



原作そのままの雰囲気でキャラクターが3D化！ バトル合間のデモシーンでも『頭文字D』の世界観に没頭できる。原作ファンならずとも必見だ。









キャラクターの声はアニメ版の声優が担当。すべて今作のためだけにセリフを録り直しているのだ。

生まれ変わった新筐体!!



筐体は一新!! より走りやすくなる!!

筐体ビジュアルからも分かるように、新基板「LINDBERGH」の採用によって、WXGA（1280×768）の高解像度のワイドモニター（32インチ）でのプレイが実現。視覚効果が大きく変化している。

レースゲームの命ともいえる操作系は、より本物に近いドライビングポジションでプレイできるように、ステアリングやシフトの位置を改善。実車に乗っている大人でも違和感の無いものになっている。

サウンド面では新設計の高音質スピーカーが搭載され、臨場感はバツグンだ。

究極の『頭文字D』ごっこを体験できます!!

新井氏：すべてのキャラクターが3D化してます。セリフは原作ファンがニヤニヤしてしまうような、マニアックなところにもこだわっていますよ。

また、アニメ版の声優さんにお願いして、今作のためだけにセリフを録り直しました。原作を知らないプレイヤーでも、デモシーンを見て進めていけば、ストーリーが理解しやすいように工夫しています。

――読者に向けて一言お願いします

新井氏：全国対戦をついに実現させました。また、そのほかにも筐体やカード周りを一新し、さらに「頭文字D.NET」も始まります。新しい試みは盛りだくさんですが、走るそう快感を大切にするコンセプトは一貫して変わっていないので、ぜひプレイしてください！





美麗なグラフィックで描かれる至高の弾幕シューティング!!

～PROLOGUE～

[illegible]も心を取り戻しましたが、ここ最近何か胸騒ぎがするように[illegible]

[illegible]

「わたしはレコ[illegible]よ」

レコがそういうと少年は驚き、せきを切ったように話し始めました。
水晶の海の奥にあるという【うたかたの里】に行かねばならない。
そこが少年の故郷で[illegible]大変な事になっていると――。
そう言い放った少年の名前はパルム。

[illegible]森を留守にした[illegible]いる人を[illegible]

[illegible]よね、きっと[illegible]

[illegible]コちゃんで、エヘ」

[illegible]

[illegible]かったのです。

※画面写真や記事内容は開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。

Text:伊勢猫

※便宜上、前作「虫姫さま」のAボタン（ショットおよびオプションのレーザーを発射）でのショットを「Aショット」、Cボタン（フルオート連射）でのショットを「Cショット」と表記しております。

虫姫さまふたり
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：2006年冬予定
■使用基板：

9月中旬に開催されたAMショー会場で、正式に一般公開されたケイブ最新作『虫姫さまふたり』。続報となる今月では、前号に掲載したストーリーに続く、導入部分となるプロローグを大公開！　これまでのバージョンで判明した、システム関連の最新情報も共にお届けするぞ!!

新たに広がる世界と冒険の始まり

前作発売から2年、弾幕シューティングの代名詞となった『虫姫さま』の続編が一般公開！　ストーリー的に続編となる『ふたり』だが、そこは続編タイトルを数多く手がけてきたケイブならではの出来映えに仕上がってきている。

基本操作については、おなじみとなった1レバー＋3ボタンのケイブ方式を採用。自機周りのシステムでは、アイテムによるショット＆オプション変更が無くなり、2機種×2種類の合計4タイプから自機選択が可能に。中でも後者のタイプ選択が重要で、扱いやすいノーマルと、クセが強いアブノーマルといった形で攻撃方法が大幅に変更される。

また、前作で多くのプレイヤーに好評だった、モードセレクト機能は宣言通りに健在。さらに敵弾が多いマニアックモードでは、得点アイテムの琥珀回収に連動する倍率とコンボゲージによる暫定的な稼ぎ要素なども確認できた。



各自機ごとのタイプ変更によって、ショット＆オプション攻撃が大幅に変化。これに加えて自機の移動スピードも違うため、実質的に4タイプの中から自分に合った機体を選んでいくことになる。



開発段階ということで確定ではないが、通常の琥珀を回収すると倍率が上昇。特定条件下のAショット破壊時で出現する青オーラの琥珀回収時にコンボゲージが出現して倍率が適用されていた。

琥珀を回収するとカウンターが上昇!?

はみだし虫姫さま **得点アイテムの琥珀について：**敵機の破壊時に出現する琥珀アイテムは、地上物と空中物で異なった形や性質を持った別種類アイテムの扱い。空中の琥珀は画面下に向かって落下していく。この空中の琥珀については、Aショット中のみ自動回収できない仕組み。それ以外の状況では自機周囲の琥珀を自動で回収可能。Aショットをうまく使うことでゲージ持続が狙えるようだ。

性能の異なる4タイプの自機が存在!!



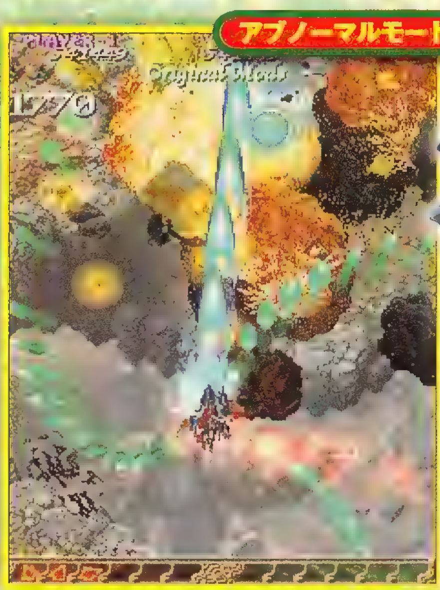
神格化した名コンビが復活！

レコ姫&キンイロ

[illegible]



アブノーマルはトレースオプション装備で、Cショット時にトレースショットを発射。Aショット時は敵機をロックして密着攻撃してくれるぞ。



アブノーマルも自機ショットは大きな変化無し。サブショットについては、Cショット中のレバー入力で放射状に変化。Aショット時は敵機をロック可能なサンダーレーザーを発射していく。



新たな参戦コンビの実力は？

パルム&ハイロー

[illegible]

ロケテスト&AMショーVer.
『虫姫さまふたり』プレイインプレション

AMショーに先駆けて、秋葉原でのロケテスト版から急ピッチでバランス調整が進んでいる『ふたり』。前作から比べて「派手になったな……」というのが素直な第一印象。美麗なグラフィックは前作のままに、ド派手な演出と過激な攻撃には、会場内で足を止める来場者の姿も多く見受けられた。開発途中Ver.ということもあって全体的な難度はやや高めに設定されていたようだが、製品版は妥当な難度に落ち着きそうな感じ。弾消しフィーチャーの増加など、幅広いプレイヤーに向けた調整はさすがといった印象だった。





話題の新作タイトルがプレイできるとあって、にぎわいを見せていたケイブブース。ブースの来場者には、レコ姫&パルムのコスプレイヤーがお出迎え！　ラスボス(？)の女王ラーサもいい感じの雰囲気で好評を得ていた。

次号の続報を待てっ!!

はみだし虫姫さま　**オススメの自機タイプは?:**今後のバランス調整次第な部分ではあるが、前作『虫姫さま』のプレイ経験者であれば、間違い無くレコ・ノーマルモードがもっともクセが少なく扱いやすい。やや攻撃面で物足りなさを感じたプレイヤーには、パルム・アブノーマルがロケテスト&ショーVer.で人気だった様子。レコ・アブノーマルは、Aショット時のロック範囲が狭く扱いが難しそう。

稼働直前!! 新たな冒険に向けて準備せよ！

ロケテストが開始され、いよいよ稼働まで秒読み段階に入った新バージョン。今回は前号で紹介した注目のオーバーエンチャントシステムと上位職業の詳細、そして新ダンジョンの情報をお届け！ 期待を胸に準備せよ。

QUEST OF D™
Ver. 3.0
王国の守護者

Quest of D Ver.3.0 王国の守護者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■発売日：2006年10月予定
■使用基板：Chihiro™

※記事中の画面写真および記事内容はロケテスト版を元にしています。製品版では変更の可能性があることをあらかじめご了承ください

注目システムの詳細が判明！

Text：真瑠世

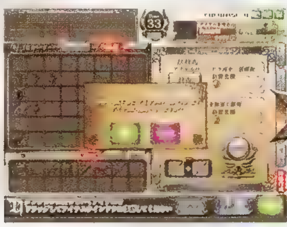
オーバーエンチャントシステムについて

合成時＆劣化時のルール

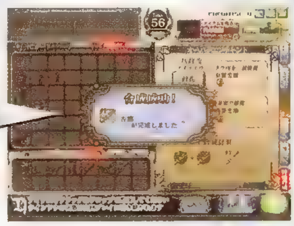
オーバーエンチャントシステムを利用するときに用意するのは、最大合成値の装備品（以下：装備品A）と、同一装備品（以下：装備品B）。装備品Bの合成値はいくつでも構わず、1個分のみ使われる。装備品Bが＋2だった場合は、オーバーエンチャント後に＋1になって手元に残る仕組みだ。

また、オーバーエンチャントは失敗する可能性があり、この場合装備品Bを1個分消失してしまう。

そして装備品Aはレア度によってオーバーエンチャント限界値が決まっていて、成功すると◆1という表示になり、レアなら最大◆3、アンコモンなら◆5といった具合だ。なお、劣化ゲージは修復でのみ回復でき、GOLDを使う。劣化すると多くのGOLDがかかるぞ。



最大合成値のアイテムと、それと同じ装備品を用意して、いざ合成のスタート。



成功すれば合成表示が◆になり，強化できる。◆の最大値はレア度で変化するぞ。

オーバーエンチャントの合成例

① ファルシオン＋5 ＋ ファルシオン＋3 ＝ ファルシオン◆1 ＋ ファルシオン＋2 ※◆5まで可

② ナイトソード＋3 ＋ ナイトソード＋3 ＝ ナイトソード◆1 ＋ ナイトソード＋2 ※◆3まで可

ナイトソード オーバーエンチャント時

状態	表示	攻撃力
・最大合成値	＋3	71
・オーバーエンチャントレベル1	◆1	73
・オーバーエンチャントレベル2	◆2	75
・オーバーエンチャントレベル3	◆3	78

オーバーエンチャントに成功すると、かなりの強さになる。おおよそワンランク上の装備品をやや超えるくらいの数値なので、チャレンジしてみよう。なお、防具は防御力や属性耐性が上がるようになっているぞ。

劣化時の修復について

武器名	劣化ゲージ（黒が劣化部分）	ゲージ回復	修復GOLD
ナイトソード＋3		自然回復	0GOLD
ナイトソード◆1		回復しない	数百GOLD
ナイトソード◆1		回復しない	評価額GOLD（数万GOLD）

従来は劣化すると次のプレイでは修復されたが、オーバーエンチャントした装備品は次のプレイでも劣化ゲージが回復せずに持ち越される。これを修復するには準備画面でGOLDを使わなければいけない。修復金額はさほど高くはないが、1段階劣化させてから修復すると多くのGOLDがかかる点に注意。毎プレイ一括して修復するといいだろう。

また、◆1でも◆3でも、一段階劣化をすると最大合成値と同じ状態になる（レアなら＋3の状態）。◆3が劣化をしたときに◆2と同じになるわけではないので注意しよう。なお、★装備品や↓装備品は、オーバーエンチャントできないので修復は必要無い。

変更点＆新規追加要素ピックアップ

新バージョンで加わったさまざまな変更点や新要素をここで一気に紹介していくぞ。稼働した後に「何があったかな？」と戸惑わないように、しっかり把握しておこう。

スコアアタックモード

ダンジョンを探索しながら、敵を倒すと出現するリングを集めていくモード。タイムやリングの数などでスコアが算出される。また、ゴーストが出現するのでスコアアップの参考になるぞ。



新モードが大幅増加。いろいろな冒険にチャレンジ！

クレスト関連

ショップのクレスト欄が一部改変され、新アイテムが追加された。また、プラチナクレスト以外は50枚で上位のクレスト1枚へ両替可能に。シルバークレスト2500枚でプラチナゲッツ!?



両替が可能になってクレストの運用が非常に楽に！

プラチナクレストアイテム増加

プラチナクレスト欄に、従来のアイテムのほか新アイテムが追加された。忍者装束（鎧）、マギスタッフ（杖）、鬼面の大槌（棍棒）、デモンズリング（指輪）の四つ。さあ交換しよう！



性能が気になる人はタッチして性能を見てから交換だ。

QOD3 耳より情報 オーバーエンチャントは確かに強力だが，ワンランク上の装備品を持っているなら無理に使う必要は無い。また，失敗する可能性があるので一つの装備品に対して約2セット分くらい用意するのが賢明だろう。最上級のダンジョンでは武器や防具を劣化させやすいので，オーバーエンチャントした装備品は劣化ゲージを意識しながら付け替えることが非常に重要だ。

スキルや戦い方の幅が広がる

上位職業について

上位職業の位置付け

本作の大きな変更点に当たる上位職業は、新生の丘で転職が可能。

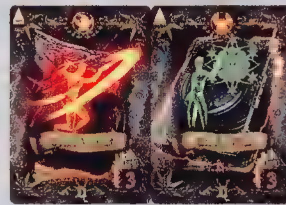
戦士→騎士といった対応する上位職業へ転職すると、サポートジョブが外れて上位職業が付く。

上位職業にはレベルがあり、一定レベルごとに上位職業の職業スキルが使えるようになるぞ。レベルを上げるには規定の討伐ポイントが必要になっており、上位職業はサポートジョブと似た扱いになっていることが分かるだろう。

上位職業の特徴

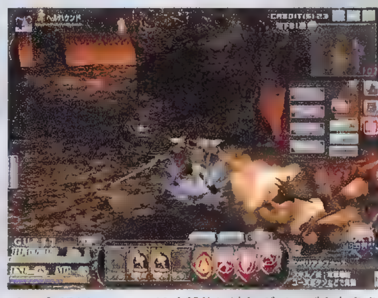
上位職業ではサポートジョブのような武器補正の緩和が無い半面、強力な職業スキルや上位職業専用カードが用意されている。また、上位職業スキルと従来の職業スキルのすべてが使用可能なので、カードスキルと合わせるといろいろなスタイルを楽しめるのが特徴。

上位職業の職業スキルはどれも特徴的なものばかりだが、特にMP継続消費系には注目！ これは全上位職業に存在し、どれもが戦いの中心になるほど強力だぞ。


上位職業専用のスキルカードもある。サポートジョブを超える楽しみは目前だ！

騎士 -KNIGHT-

スキル名	消費EN
チャージ	0
フローレス	5
トレマー	MP5
インペリアルフォース	MP継続消費
アロウズ	1
プロテクトシールド	4
スチールボディ	10
マインドアイズ	8


インペリアルフォースは攻撃後に追加ダメージを与えられる！ こまめに使っていけば強力な敵を一網打尽だ。

騎士は片手剣2本で二刀流が可能という特徴がある。スキルカードを手に入れるまではあまり効果的でない点に注意しよう。職業スキルでは、フローレス（一定時間ガードがすべてジャストガード）、インペリアルフォース（攻撃時に与えたダメージの半分を追加で与えられる）の二つが強力無比だぞ。

司教 -BISHOP-

スキル名	消費EN
セレニティ	3
フィアー	MP3
デスティニーフィールド	5
エウレカ	MP継続消費
フェース	MP2
マイナーヒール	4
マイナーヒールノヴァ	6
ブレッシング	4


フィアーを敵に当てると、自分に怯えて逃げていく。道中の敵へ使うとスムーズに冒険を進められるだろう。

上位職業専用の特殊能力はまだ不明だが、他職業を見る限りかなり有効になりそうだ。上位職業スキルでは最初に覚えるセレニティ（一定時間近距離の敵の動きを鈍くする）が優秀。ハードブレイカーなど攻撃スピードの遅いスキルを有効に使えるぞ。なお、従来の職業スキルも一部変化している。

賢者 -SAGE-

スキル名	消費EN
テレポート	1
カース	MP5
ノクターン	8
アルテナ	MP5継続消費
ファイヤースキルズ	MP2
フロストスキルズ	MP2
サンダースキルズ	MP2
ダークネス	5


戦闘の初手は溜め撃ちが有効。範囲魔法系は溜めることができないので、ハードインフェルノなどを使おう。

賢者は魔法の溜め撃ちが可能で、溜め時間は長いが威力がかなり上昇するぞ。上位職業スキルはすべて強力で、テレポート（瞬間移動）、ノクターン（攻撃力上昇）が優秀。自分の動きに影響を及ぼさずに攻撃できるアルテナを使いつつ打撃や魔法を使うのが強力で、今まで以上にMP管理が重要そうだ。

暗殺者 -ASSASSIN-

スキル名	消費EN
スライディング	0
ミラージュ	5
レクイエム	1
アクセラレーター	MP継続消費
ボム	4
ジャンプ	0
スティール	3
ホークアイ	5


レクイエムは1発だけクリティカルになる技。消費ENが少ないので、ルームガーダー戦の初手にぴったりだ。

歩いている状態だと常に透明で、トラップを無視し、敵を欺くこともできる暗殺者。上位職業スキルはミラージュ（敵の攻撃を1回だけかわす）、アクセラレーター（攻撃スピードの上昇）に注目。アクセラレーターは次の攻撃で硬直時間をキャンセルできるので、スキルによっては高速で敵を倒せるぞ。

アイテムウインドウが2ページに

準備画面にあるアイテムウインドウが2ページになり、より多くのアイテムをカード内に保管できるように。アイテムをページタグにドラッグすれば、瞬時にアイテム移動が可能だぞ。


アイテムウインドウが倍になってより使いやすく!!

リング&アミュレット併用

新バージョンではリングとアミュレットが併用できるようになり、幅が広がった。その分敵が強くなっているので、ダンジョンや装備に合わせたアミュレットの選択が重要になりそうだ。


リングとアミュレットを組み合わせて弱点を補おう。

回復量の変化

回復魔法or回復魔法スクロールを使用したときの回復量が、MINに依存するようになった。MINが高いと回復量が多くなるので、僧侶以外の職業でもMINの重要性が増してきたぞ。


回復魔法はMINを上げると回復量が増加するように。

新ボイス追加

キャラクターカスタマイズ画面では、ボイスが追加されている。男女とも三つずつ増え、今回は何と英語のボイスも入っている。丁寧語や英語などは、協力プレイで人気が出そうな予感。


顔や髪型は変化が無いが、ボイスは三つ追加されたぞ！

QOD3 耳より情報 D.NET内も変化して、より使いやすくなっている。アイテム倉庫の最大ストック数が従来の64個から90個になり、アイテムの修復が可能になっている。また、まだ真相は判明していないが召喚モンスターの育成もD.NETで登録をして行なうものと予想される。後はアイテム取引所やオークション、ギルド関連の項目がどうなるかが、非常に気になるところだ。

高難度のダンジョンが目白押し！　心してかかれ!!

新ダンジョン紹介

強力なモンスター、難解な仕掛け、長い道のり……。今バージョンで追加された新ダンジョンは、これまでと比べ物にならないほど難度が高い。たとえ手慣れの冒険者であっても、簡単にはクリアできないだろう。今一度装備を整え、この難関に挑むべし！

Text：ちゃっきー



ストーリーの核となるボスが登場

メインシナリオ

シナリオでは、「Dの魔導書」をめぐるメインストーリーが大きく動く。それだけに、ダンジョンもかなり難度が高いものとなっている。手慣れの冒険者であっても、簡単に攻略させてはくれないだろう。

ダンジョンは全体的に長めで、仕掛けが多い。道中をスムーズに進み、ボス戦に力を温存することがSS獲得の必須条件だ。場合によっては、ほかのダンジョンで装備を整えてから挑戦することを考えよう。



動く床を活用してダンジョンの奥へと進む。各所にある水晶もカギになっているようだ。



サブミッションの宝箱をすべて開けるには、マップをしっかり把握する必要がある。

①水晶の塔

BOSS：エスネア

かつて賢者の塔に姿を現したエスネアが、再登場するシナリオ。ダンジョン内には動く床の仕掛けが多数存在し、冒険者たちは慎重に進むことを余儀無くされる。ひとたび足を踏み外した先は、多数のモンスターが巣食う奈落の底だ。

宝箱を開けるサブミッションが、このシナリオのポイント。SSを獲得するためには、広いダンジョン内に点在する青色の宝箱をすべて探し出さなければならない。マップの構造を覚え、最短ルートを進むことが必須だ。そしてボスは、多彩な魔法を操るエスネア。最初はミノタウロスバトラーを召喚し、プレイヤーに襲い掛かってくる。召喚獣を倒し、エスネアにとどめを刺したと思った瞬間、さらに強大な敵が……!?



賢者の塔で登場時と同じく、ミノタウロスバトラーを召喚するエスネア。今回は、エスネアと召喚獣の両方を相手にしなくてはならない。

倒した！　と思った瞬間、巨大な敵が現れる。左右の拳とエスネアの魔法による波状攻撃は、まさに脅威！



②天の方舟

BOSS：？？？？

あの黒騎士が、このシナリオでは再登場。しかし、どうやら以前とは雰囲気が大きく違うようだ。進行するストーリーにも注目しよう。

道のりは水晶の塔ほど長くないが、複雑な仕掛けが施されているのがこのダンジョンの特徴。ダウンすることの無いメタルナイトなど、これまでに無いタイプの強力なモンスターが登場する。各所に配置された黒と白の宝玉で、キャラクターのまとうオーラを変えながら奥へと進め！



まとうオーラによって壊せる壁が変わったり、ダメージを受けたり……。仕組みを理解することが必須だ。



謎多き黒騎士の正体が、ついにここで明らかになる。長き戦いに終止符を打つときがやってきたのだ。

③混沌の要塞

BOSS：？？？？

要塞の名にふさわしい、最難クラスのダンジョン。強力な魔法を操る怪物や、モンスターを召喚する神官などなど、新しい敵が続々と登場する。ダウンしない敵が多く、これまでの基本戦法が通用しないことも大きな特徴だ。当然のことながらダンジョンの構造が複雑なので、十分な準備が整っていないと攻略するのは難しいだろう。そして、最後に待つボスは……!!



一体でも苦労させられるような強力な敵がウヨウヨ。そのさまは、まさに「カオス」だ。全身全霊をもって挑め！

QOD3 耳より情報　これまでのバージョンアップと比べても、難度の上昇を大きく感じる今回の新ダンジョン。特にメインシナリオは、SS獲得に相当な慣れが必要だ。マップの構造を把握することはもちろん、eアイテムの食料を集めて挑むなど、長い目で見て攻略していくのがオススメだ。いきなり初見でハードを選択し、あわてて段位を上げようとするのは得策ではないかも……？

繰り返しプレイする価値が高そう⁉

シナリオ外伝

ダンジョンの構造は、メインシナリオに比べればそれほど複雑ではない。道なりに進んで行けば、迷うこと無く最後までたどり着けるだろう。しかし、白光の軌跡以外の二つには、強力なボスが出現。事前に準備をしっかりしないと、大変な目に遭うぞ。

しかし、戦闘がメインになっているので、多くの討伐ポイントを獲得できることも事実。慣れてしまえば、稼ぎに適した優良ダンジョンになりそうだ。

①白光の軌跡

つるつると滑る床がこのダンジョンの特徴。この上に乗ると正確な動きができなくなる。出現するモンスターはあまり強くないが、思わぬ苦労をさせられることも少なくないぞ。また、完全に操作ができなくなる床もある。穴に落ちると余計な戦闘をさせられてしまうので、障害物をうまく使って先に進む道へとたどり着こう。



氷の張った床では、正確な操作ができない。攻撃範囲の広いスキルが必要になりそうだ。



ダンジョンの奥で錬成アイテムの入った宝箱を発見！ 近くには緊急脱出口もあるぞ。

②宵闇と暁闇

BOSS：レッドドラゴン

道中は一本道に近く、出現するモンスターはさほど強くはない。途中には、錬成アイテムの入った宝箱がある。レアなアイテムを狙い、繰り返しプレイするのも手だ。しかし、ボスのレッドドラゴンは一筋縄ではいかない。激しい攻撃を仕掛けてくることはもちろん、防御力もかなりのものだ。これまで登場してきたドラゴンと同感覚で戦うと、手痛いしっぺ返しを食うことになるぞ。武器攻撃で戦う際は、攻撃力を極限まで高めることが必須になるだろう。



最強のドラゴンが今、冒険者の眼前に降り立つ！ この強敵を倒すためには、鋼鉄のウロコを切り裂く高い攻撃力が必要だ。

③緋色の地下墓地

BOSS：ドラゴンゾンビ

マップは単純だが、道中のモンスターは強力なものばかり。その難度は、前バージョンの「堕ちた英雄」一人プレイに勝るとも劣らない。しかも、ボスはドラゴンゾンビ。当然グールを召喚するので、厳しい戦いになるぞ。これまで培ってきた戦闘テクニックを駆使し、すべての敵を打ち倒せ！

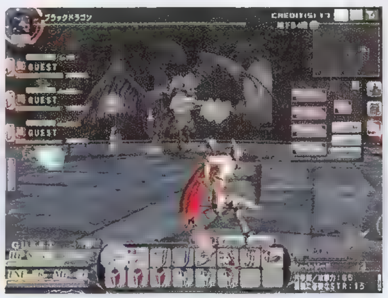


強力なモンスターが続々と登場。完全に戦闘メインのダンジョンだ。難しいが、討伐ポイント稼ぎには最適⁉

やり込みプレイヤーにとっても歯ごたえ十分

協力ダンジョン

難度が高いのは一人用のダンジョンだけではない。全国の冒険者たちと共に戦う協力ダンジョンも、前バージョンの「堕ちた英雄」がかすむほど高難度だ。多数出現する新モンスターは凶悪といえるほどの強さを誇り、容赦無くプレイヤーに襲いかかってくる。そして、驚くほど防御力の高いボスたち。四人が個々の役割をキッチリ果たし、力を合わせて戦う真の「協力プレイ」が求められることになりそうだ。



ダンジョンの中程で、何とブラックドラゴンと戦うことに。中央への扉を開くためには、手早く倒さなければならない。

①神々の試練

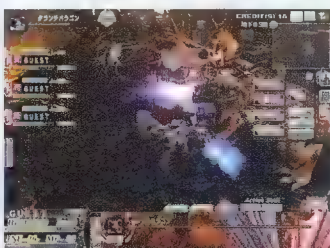
BOSS：グレーターデーモン

難易度は上級だが、初プレイでは最上級以上に難しく感じるだろう。道のりが非常に長く、出現するモンスターは上位のものばかり。しかも、途中には中ボスとしてブラックドラゴンが登場する。まずは、道中をスムーズに進めるようになることが攻略の第一歩だ。自動生成タイプのマップがあるので、地図を数枚持ち込もう。

②劫火の魔龍

BOSS：レッドドラゴン

シナリオ外伝「宵闇と暁闇」と同じくレッドドラゴンが登場する最上級ダンジョン。ボスだけでなく、道中のモンスターたちも強敵ぞろいだ。途中にはプレイヤーが強制的に分離させられる場所があるため、パーティー全体だけでなく個々の力も求められる。ただ、マップはそれほど複雑ではなく、時間もそれほどかからない。いかにせん滅力を高めるかが、中央への扉を開くカギになるだろう。そしてレッドドラゴンには、シナリオのものとはひと味違う強さが……。



ダンジョンの特性から、炎系の敵が多い。炎耐性は必須だ。



宵闇と暁闇に登場するレッドドラゴンよりも、さらに強い。

③時輪の狭間

BOSS：？？？？

ロボットのような敵と、モンスターを生み出すジェネレーターがこのダンジョンの特徴。仕掛けも独特なので、先へと進むための道をいかに切り開くかがポイントになる。固定マップではあるが、構造を把握するまでは、地図を持ち込んだ方がいいかもしれない。

QOD3 耳より情報　新バージョンというと、やはり気になるのはクリア時の報酬。ロケテスト段階では、前バージョンと同様シナリオよりも協力ダンジョンの方がレアなeアイテムが手に入りやすい印象を受けた。もちろん、「堕ちた英雄」などの旧ダンジョンでも新しいeアイテムを手に入れるチャンスはあるぞ。収集だけを目的とするなら、新ダンジョンに固執する必要は無い。



ボス対策を覚えてレベルアップ！

旋光の輪舞SP

The melodies of lights mingle together
The blinks of shadows face up to them

今月は、本作のキモでもあるボスの対策方法について詳しく見ていこう。キャラごとの対ボス性能ランクも掲載しているので、自分の使用キャラがどの程度ボスに対して有効か、しっかりチェックしておこう。

旋光の輪舞SP

■メーカー	グレフ
■ジャンル	対戦弾幕シューティング
■操作方法	8方向レバー+5ボタン
■発 売 日	2006年8月(稼動中)
■使用基板	NAOMI GD-ROM

Text：黒鉄タカスエ　攻略協力：男棒

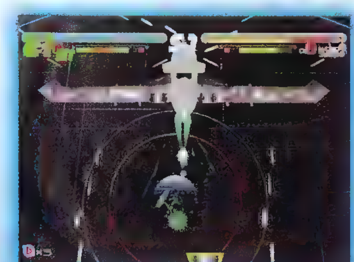
BASIC STRATEGY

続・初心者必見！　要注意点！

今回の初心者講座は、ボス戦で覚えておくと有効なテクニックを二つ紹介。通常時にも役立てることができるので、覚えておいて損は無い。

ヒット数によるダメージの減衰

本作はヒット数が増加していくにつれ、与えられるダメージが減衰していく。立ち回りでは一定以上のダメージをくらうと大ダウンしてしまうため気にならない程度の差しか生まれないが、ボスと対峙する場合は無視できない差が生まれてしまう。大量の弾を吐き出す弾幕技を多用するキャラには意識して補正を切るようにしよう。



弾数の多い攻撃や弾幕技をヒットさせて、一定以上のヒット数がたまってしまったら、補正が掛かってダメージが落ちてしまう。そこで……、

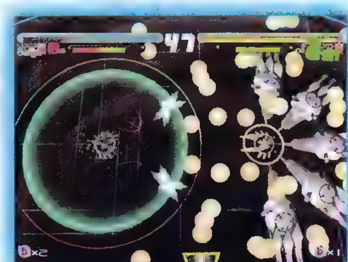


アンチフィールドなどを使って、いったん補正を切るとより効率的にダメージを与えることができる。

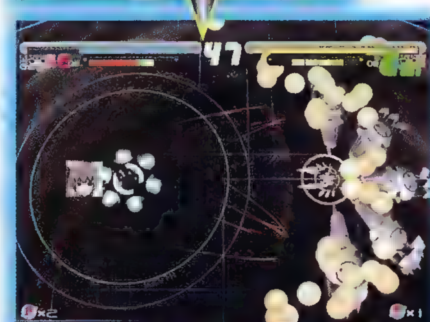
アンチフィールドの使い方

対ボス戦で、攻めに守りにと重宝するアンチフィールド。立ち状態で発動すると、各種弾幕技と同じようにアンチフィールドを張るモーションが存在し、それに応じた硬直時間が発生してしまう。しかし、ダッシュ中に発動するとモーションが発動せず、硬直時間も発生しない。発動の仕方によって使い勝手が大きく変わってくるのだ。

立ち状態からアンチフィールドを出し、その後弾幕技につなげるのと、ダッシュからアンチフィールドを発動しダッシュキャンセル、その後弾幕技を発動するのとでは、後者の方が発生速度が圧倒的に早い。ボスに対して効率良く反撃をするためにも、アンチフィールドを張る際は必ずダッシュ中に張るクセを付けよう。



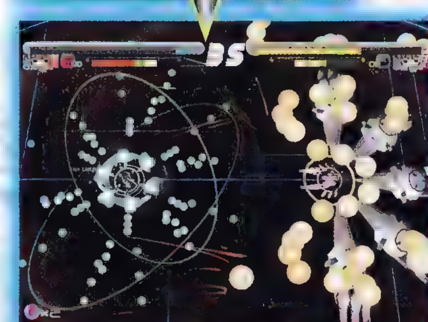
立ち状態から、普通にアンチフィールドを発生。アンチフィールドが発生した瞬間から、Cボタンを連打することで……、



スィートロールを発動。最速で発動しても、アンチフィールドが消える間際の状態は、このような感じになる。



ダッシュしてから、ダッシュキャンセルと同時にアンチフィールドを発動(ダッシュ中、レバーニューラル＋AMS同時押し)し……、



左と同じく連打でスィートロールを発動。明らかに弾幕技の展開が早いのが分かるだろう。

センコロ事典SP

入力の補足： アンチフィールドはAMS同時押しで発動する。このため、立ち状態でレバーを入れながら発動すれば、同時にAボタン判定が出るので、自動的にダッシュアンチフィールドになる。同様に、ダッシュ中にレバーをニュートラルにしておけば、ダッシュキャンセルとアンチフィールドが同時に入力できるのだ。レバーを入れっ放しにしていると、その方向にターンしてしまうので注意。

B.O.S.S. CRASH!

ボス対策の基本

ボス発動前の基本

相手のボスをうまく切り抜けるには、相手のボス発動時、終了時でのお互いの状況を、正確に予測する必要がある。

そこで、相手のボス発動時の状況と、右上の対ボスランクを参考に、基本的なボス対策の方針を挙げていこう。



この画面に入る前に右表の数値、対ボスランクを把握しておこう。

状況1：体力を回復する目的で発動されたとき

回復が目的であるため、ファイナルボスは考慮していない。主に試合終盤に、相手が体力勝ちを狙いに来る場合や、回復後に発動されるであろうこちらのボスを凌ぐため、体力を確保する狙いで発動されることが多いのがこのパターン。

対策1（主にランクS～Aのキャラ）：相手のボスを破壊もしくは回復不能まで削る

対策2（主にB～Cのキャラ）：こちらのゲージをある程度確保した状態でボスを凌ぎカウンターでのボス発動

1は、主に一瞬で大ダメージを与えられるキャラで適用しやすい対策。相手に回復されないようにしっかり削ることで、そのまま体力勝ちや、ボスを発動して一気に撃破を狙える。

対策2は、チャージゲージを大量に消費してもあまり効果を発揮できない、キャラランクB～Cのキャラに適用しやすい。できるだけチャージゲージを温存しながらボスを凌ぎ、カウンターでボスを発動することでダメージを稼ぎながら回復、そのまま体力勝ちを狙う。しかし相手が回復しているので、強引なボス対策をされる可能性がある上、とどめを刺せる可能性が低いファイナルボスでのカウンターは、効力を発揮できない。そのためゲージを温存しながらも、対ボスでバニッシュにならない立ち回りが要求される。

ボス戦での注意点

相手に関するもの（優先順位は1＞2）

1:ボスがノーマル（Nボス）であるかファイナル（Fボス）であるかの識別

2:チャージゲージ数（ボスの体力）

3:ボスと自分の位置関係

4:残りボスストック数

自分に関するもの

1:チャージゲージ数

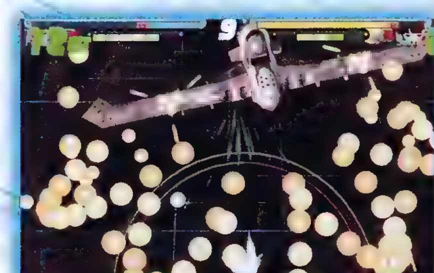
2:残体力

3:S射撃のリロード状況

4:残りボスストック数

共通

1:残りタイム



このような組み合わせ、状況は対策2の典型例。



この状況で対策2を取ることは難しい。強引に回復を阻止してカウンターを狙おう。

状況2：ダメージを与える目的で発動されたとき

状況1と併用されることの多いパターン。主に試合の中盤で発動し、体力勝ちもしくはこちらをバニッシュさせるのが目的で使用される。基本的にこちらのゲージがあまりたまっていない状態や、Sのリロード中を狙われることが多い。

対策1：カウンターでのボス

対策2：生まれたチャージゲージ差、ボスストックの差の有効活用

状況1と併用されていない場合は、相手の体力が残っている状況でのボス発動なので回復は考慮しない。対策1は、自キャラのノーマルボスが強力なキャラで有効。チャージゲージを温存してカウンターでボスを発動し、1と2の目的を合わせて達成することが目標。

対策2は、カウンターでのボスに効果が期待できないキャラが使う。この場合はゲージをふんだんに使い被害を最小限に減らし、その後に生まれたチャージゲージ差、ボスストック差を生かして、体力差を縮めていくのが目的となる。



立ち回りでゲージを使い過ぎると、このようなボスを発動されてしまう。

対ボスランキング

S ランク	カレルA、チャンポAB ミカA
A ランク	ミカB、ツィーランA、櫻子AB、リリB
B ランク	ツィーランB、リリA、ペルナA、カレルB
C ランク	ファビアンAB、ペルナB

状況3：とどめを刺す目的で発動されたとき

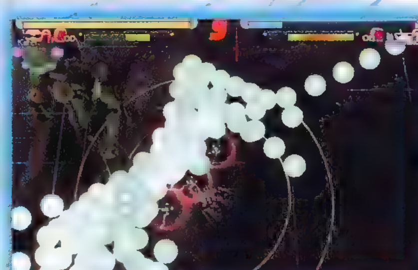
ファイナルボスは、ほぼこの目的であると判断していい。また、こちらのファイナルボスを凌ぎきれないと判断したときや、相手が自分のノーマルボスでとどめをさせると判断したときなどに、発動されるパターン。

対策1（ランクB～Cのキャラ）：チャージゲージをノーマルボスに使ってとどめを差して、ファイナルボス発動自体をつぶす

対策2（ランクS～Aのキャラ）：チャージゲージを惜しまずに使いファイナルボスを凌ぐ

対策1は、ボスの攻撃に耐えることが困難なキャラが取る（主にファビアン、カレル）。また、パーツを破壊しても硬直時間が発生しないボスと対峙する場合は、チャンポもできるだけこちらの対策を取ろう。

対策2は、ボスの攻撃を凌ぐ武装が豊富なキャラが取る。主にミカ、ツィーラン、櫻子が取ることが多い。対ボスランクがS～Aのキャラは、パーツを壊すことで硬直時間が発生するボスと対峙する場合は、積極的にパーツを壊しにいくといい場合もあることを覚えておこう。



ファイナルボスを相手にする場合は、攻撃性能よりも防御性能がより重視される。

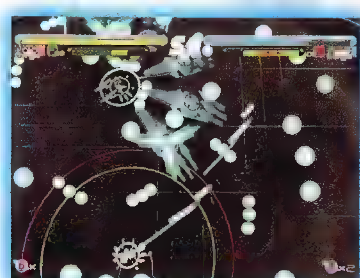
センコロ事典SP

ランク補足：今回のキャラランクは、ボスを耐える性能より破壊する性能を重視したものにした（耐えることを重視するとツィーラン、リリ、櫻子のランクが上昇、チャンポ、カレルのランクが下降）。また、基本的にチャージゲージは半分以上ある状況を想定している。



ボス対策の基本方針

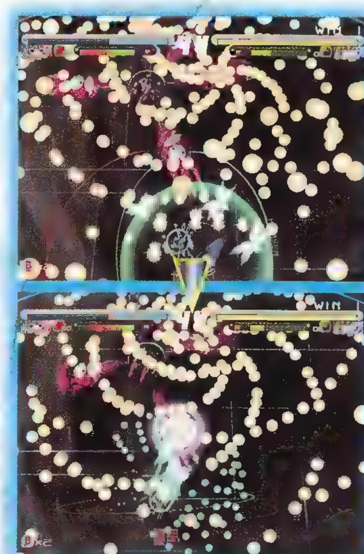
チャンポのボスは縦位置と横位置によってその性能が大きく変わる。ホーミングレーザーによる攻撃と弾を全体にばら撒く攻撃があり、ボスの位置によって決まる。【A】ならホーミングが縦、ばら撒きが横、【B】はその逆となる。



画面の関係上、縦位置で発動された方がボスとの距離が近い。そのため、弾の回避がやや面倒。

スカートの破壊を狙え

このボスの弱点は、パーツであるスカート部分を破壊すると、硬直時間が発生してしまうところ。スカートの耐久力は後ろにあるものほど低く、攻撃力の高いキャラなら硬直中に再度スカートを破壊し、動きを封じることができる。スカートを壊すことによりチャージゲージも回復するので、対ボスランクの高いキャラは積極的に狙おう。



攻撃を止められるとやっかいなので、ダッシュアンチフィールドを発動し、安全に攻撃できる状況を作り出して……。

破壊力のある弾幕技を狙って、スカートを壊そう。連続で破壊できれば、チャンポは何もできないぞ！

アーム操作対策を確実に

効率よく凌ぐには、アーム操作の対策が必須となる。【A】はスカートを1回転させ、【B】は前部のスカート二本を前に突き出し本体を守る。特に注意したいのは【A】。アーム操作中のスカートは無敵判定になっており、スカートを破壊して動作を中断させることができない。おとなしく距離を取り、回し終わった後の硬直を狙おう。



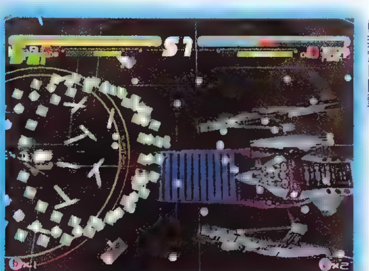
チャージゲージが余っているようなら、アーム操作を見てからダッシュアンチフィールドで潜り込んで……。

密着状態から弾数の多い弾幕技を発動。一気に大ダメージを狙う、なんて芸当も可能だ。



ボス対策の基本方針

ミカのボスは、上下移動が遅く直接狙える攻撃が少ない半面、数種類の攻撃で連係できるためノーダメージで抜けるのは非常に困難。チャージゲージの残量でボスの強さが大きく変わってくるので、ゲージ管理を怠らないようにしよう。



軌道の違う弾幕が同時に展開されるため、チャージゲージが無い状態での回避は非常に困難。

タックルを回避しろ！

対策が必須となる攻撃は、➡＋Aによるタックル攻撃。MやSの連射から連係されると、回避が非常に困難になってしまう。しかしうまく避けることができれば、タックルの戻りモーションに反撃を入れるだけの、十分な時間を作ることができる。無敵の長いダッシュMS同時押しや、ダッシュアンチフィールドで上下に避けよう。

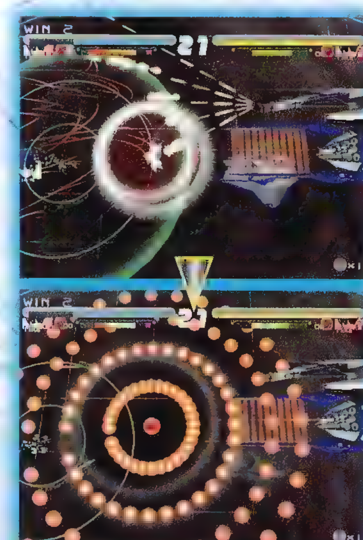


アームを閉じるモーションを見たら、すぐさまダッシュアンチフィールドで正面から逃れ……。

無防備状態の、タックルの戻りモーションを狙い撃ち、一気に大ダメージを与えてやろう。

ファイナル専用技の回避方法

一定距離を進んだ後、全方位に爆風を発生させながら弾をばら撒くファイナル専用技。非常に回避が困難なこの技だが、実はボムの正面には弾が飛んでこないのだ。ここに入り込むにはボムを途中で破壊し、【A】なら正面から上に、【B】なら下に移動することで、弾幕が正面で割れて無事回避することができるぞ。



強力なブースターボムを破壊する手段として最も有効なのは、やはりアンチフィールドだ。

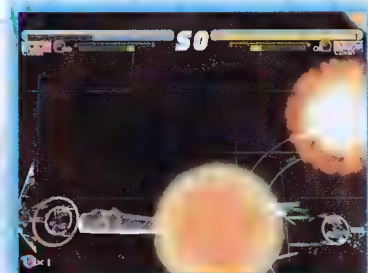
【A】なら上に、【B】なら下に移動することで、このやっかいな弾幕をやり過ごすことができるのだ。

ミカ補足：ミカのボスはファイナルボス専用技を撃ってしまうとその後Aボタンによる機体制御ができなくなる。もちろんタックル攻撃も出せなくなるのでぐっと凌ぎやすくなるぞ。



ボス対策の基本方針

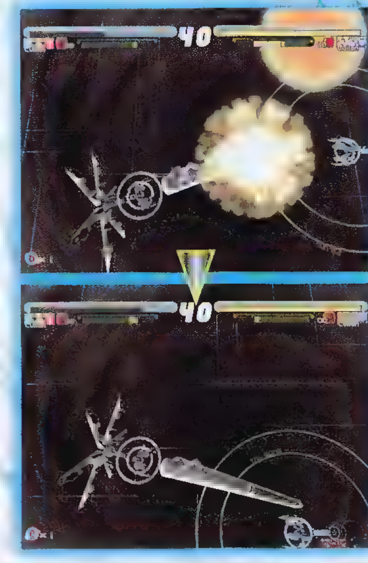
ツィーランのボスは防御力が最弱だが、正面に破壊不能な剣を携えている。この剣と、ためが可能なエネルギーボールを使用しての本体を守り、主に回復を狙いに来る。また、剣の部分の攻撃力は絶大で体力の3割近くを奪われてしまう。



こちらの弾を一方的に消すエネルギーボールと、破壊不能な剣での守りを崩すのは至難の業。

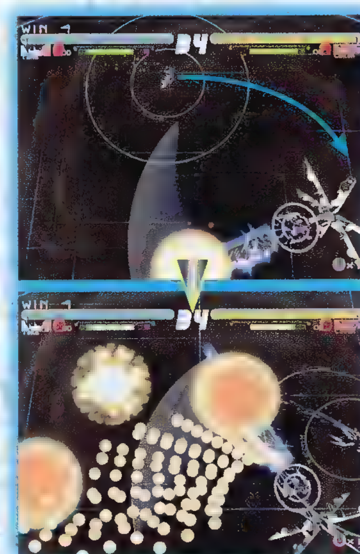
前後移動の対策をしっかりと行なおう

本体がもろい半面、剣とエネルギーボールでの守りは堅く、一歩間違えると大ダメージを負いかねないツィーランのボス。まず覚えたいのは、ボス本体の移動と剣の振り幅だ。レバー入力で剣を振ることとは別に、若干ではあるが本体自体が前後に移動できる。前に進まれると、画面端と本体とが離れていくため、剣の振りを回避して画面端から潜り込みやすくなるが、剣と自機との距離が近くなり回避が困難になる。後ろに下がってくれれば回避が容易になる半面、懐に潜り込むことは非常に困難になってしまう。前に進まれたときは思い切って懐に潜り込み、後ろに下がられたときはカウンターボスを視野に入れるなど、相手の動きに臨機応変に対応していこう。



回避スペースをどんどん減らしてくる、前に進みながらの攻撃。回避は非常に困難だが……、

画面端と剣の間はこんなにも広がっている。ダッシュすることで、容易に潜り込むことが可能だ。



ファイナル専用技のバーサクソードは、ためながらゆっくりと剣を振る。正面ではまず回避はできないが……、

懐に潜り込むことで安全に反撃できる。動作を見たら上写真の矢印のように潜り込み、一気に破壊してしまおう。



ボス対策の基本方針

ファビアンのボスは、本体が横に長い形状をしている。さらにボス周囲を無敵判定のビットが回り、ある程度本体への弾を遮断してしまう。ボス本体の移動性能も高いため、正面から破壊することは困難。側面からの破壊方法をマスターしよう。



いくら弾の量が多い攻撃を繰り出しても、弾速が遅いと簡単に回避され、本体に届くことは無い。

ビットのフォーメーションを見切れ！

ファビアンのボスで特徴的かつ強力なのは、Aボタンで操作するビット本体による体当たり攻撃。当てられるとかなりのアーマーゲージを持っていかれる上に、チャージゲージまでも減らされてしまう。ビットのフォーメーションには3種類あり、特に注意したいのが【A】のビット。まずボス本体を無敵判定で小さな半径で回る第1形態、ボス正面に破壊可能な状態で針弾を出しながら小さな半径で回る第2形態、破壊可能な状態で画面の半分程度の半径で大きく画面外周周辺を回る第3形態がある。これによりファビアンのボスにはこれといった死角が存在しないため、破壊しに行く際は大きな障害になる。凌ぐ場合は写真を参考にビットが届かない位置を利用しよう。



このタイミングで、ビットのフォーメーションを第二形態から第三形態に変更されると……、

ビットは矢印のような軌道を描く。この体当たりの精度で、ボスの脅威が大きく変わってくる



ファイナルボスの正面上隅には、ビットは届かないので、比較的安全だ（ただし針弾は届く）。

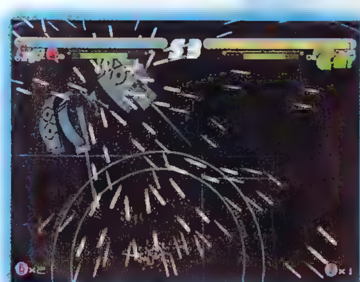
しかし、フォーメーションの関係上、下隅には届いてしまう。避ける場合は、必ず上端に移動すること。

センコロ事典SP　**ツィーランボスの羽の秘密**：本体裏に付いている羽根状のパーツを壊すと、ボスがよろけると同時に、剣部分の攻撃力が下がる。後ろの羽を壊した枚数によっては、たとえくらっても数ドットしか減らなくなるほど攻撃力が落ちることもあるぞ。



ボス対策の基本方針

リリのボスは本体の当たり判定が小さい。さらに、レバーによる移動範囲も広い上ワープ攻撃も持っているので、回復を阻止するためにダメージを与えるのが非常に困難。しかし、攻撃面の性能は今一つでこちらの体力を削ることは苦手だ。



当たり判定の小さいリリボスに、ワープ攻撃を連打されるだけでも、回復を許してしまう場合がある。

コンテナを破壊しよう

このボスの弱点は、パーツであるコンテナを破壊されたときに発生する硬直時間だ。本体の当たり判定は小さいが、その両サイドに付いているコンテナはかなり大きい。そのためリリ側は、弾を避けながらコンテナを守れない。攻撃力が高いキャラは、本体よりもコンテナの破壊を優先しよう。ただしワープ攻撃中にコンテナを破壊しても硬直時間を作り出せないことと、ソード攻撃中はコンテナが無敵判定であることに注意しよう。

ファイナル専用技は、ソードを出しながら回転し、こちらを切り付けに来る攻撃。【A】と【B】でその動きは大きく変わり、特に厄介なのは【B】。画面全体を回転しながら一周するため、対策を知らないと手痛いダメージを負ってしまう。



相手が攻撃を重視してくる場合は、攻撃に合せてダッシュアンチフィールドを使って……、

弾幕技を発動してコンテナを破壊するという流れは、もはや定石。必ずマスターしておくこと！



【B】の専用攻撃は、こちらが画面の中心から左右どちらに居るかによって、軌道が変わってくる（写真は左側）。

あらかじめ画面中央から若干外れるような位置を取ることで、移動方向を制御してやろう。



ボス対策の基本方針

櫻子のボスは火力が高い上にファイナルボスでは【A】、【B】共に上下位置を入れ替え攻撃パターンを入れ替えられるため非常にやっかい。しかし、パーツの羽を壊すことで、自慢の火力を激減させられることを覚えておこう。



櫻子ボスの攻撃は非常に強力。圧倒的な弾幕を捌きながら破壊するのは、非常に難しい。

対【A】ボス

【A】のボスは必ず上から出現し、羽から前に出ている本体部分が少ないため、本体にダメージを与えづらい。本体を減らしにいく場合は、できるだけ本体の正面を維持し、直線的な攻撃を使って攻撃していくしか方法は無い。櫻子ボスの猛攻を受けながら本体を減らすのは困難なので、カウンターボスの発動も視野に入れていこう。

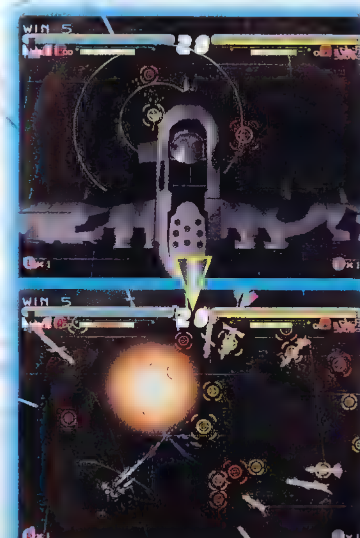


【A】のボスは、体の判定が小さいので、ある程度のダメージは覚悟の上で減らしにいくしか無い。

逆に【B】ボスなら、画面上隅から斜めに射撃する方が、正面からよりもダメージ効率がいい。

対【B】ボス

Bのボスは羽から本体が前に突き出ているので画面上隅から斜めに射撃することで本体を狙い撃てる。正面からだと本体に付いているパーツが邪魔で本体に弾が届かないことが多々ある。攻撃する場合はサイドからの攻撃を意識していこう。櫻子のボスは火力が高いのでチャージゲージの有無を問わず多少のダメージは覚悟しておこう。



ファイナル専用攻撃を出されても、最初はじっと動かずにサイトを引き付けておいて……、

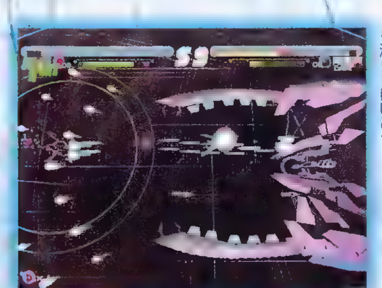
画面全体にサイトが出たのを確認してから、自機を移動させよう。発動時の反対側から戻ってくる点には注意。

櫻子補足：対ボスランクがAの櫻子だが、チャージゲージが無い場合はその性能が著しく低下する。櫻子ボスは高性能なので、自機のボス性能がいい場合はカウンターボスを狙っていこう。



ボス対策の基本方針

ペルナのボスはサイドに破壊不可能なアームを装備し、それを操作して本体を守りながら攻撃を繰り出してくる。しかし攻撃にバリエーションを持たせることが難しく、対策を練って挑めばノーダメージで撃破することも夢ではないぞ。

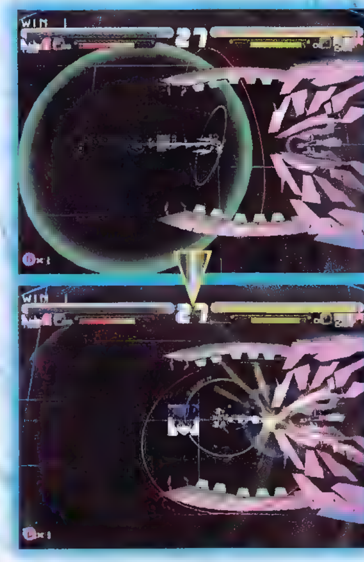


デュエットショットは、ミサイル射出地点に射撃軸を合せて、ミサイルを壊しながら減らしにいこう。

パターンさえ覚えれば安定破壊も可能

ペルナボスの弱点は、各種攻撃の弱さとチャージゲージの回収のしやすさである。本体を中心として六つのパーツがあり、いずれも狙いやすいため簡単に破壊できる。さらに主力のデュエットショットは、大量のミサイルと少量の弾で攻撃するため、ミサイルを壊してゲージを回収することもできる。アームを操作されても正面からの弾は防げないので、基本的にはアームの外側からアンチフィールドを駆使して削っていこう。

デュエットショットには、ミサイルを破壊しながら直線的な攻撃で本体を狙い撃ち、アンサンブルレーザーに対してはレーザーのすき間に入り飛んでくるホーミングをバリアで防ごう。バニッシュ時は、ホーミングを歩きでも避けられる。



アーマーゲージに余裕があるときは、ダッシュアンチフィールドで本体に体当たりをして……、

密着状態で攻撃し、一気に破壊できる。体当たりのダメージが少ないので大した被害を受けない。



回避スペースが無いようなファイナル専用攻撃だが、アームの付け根（写真の線部分）の位置を維持することで……、

四カ所ある安地に潜り込むことができる。懐の安地に入り込めれば、一気に破壊も狙える（写真の丸部分）。



ボス対策の基本方針

パーツである腕で本体を守りながら、正面に強力な弾幕を形成してくるカレルボス。攻撃パターンが豊富な上移動も可能なので、そのポテンシャルは高い。弱点は防御の要である腕。破壊できれば長時間ボスを硬直させられるぞ。

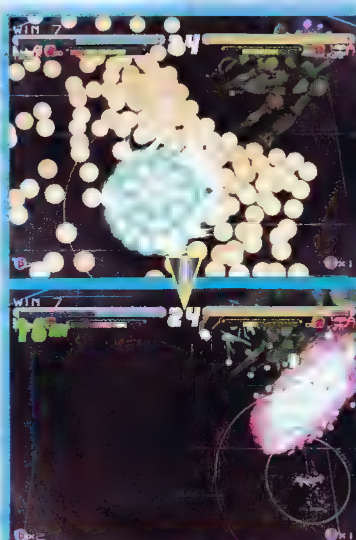


カレル側は、腕を犠牲に本体を守ることができる。ノーマルボスは、腕を破壊した時点でボスタイム終了ということも。

腕の破壊がカギを握る！

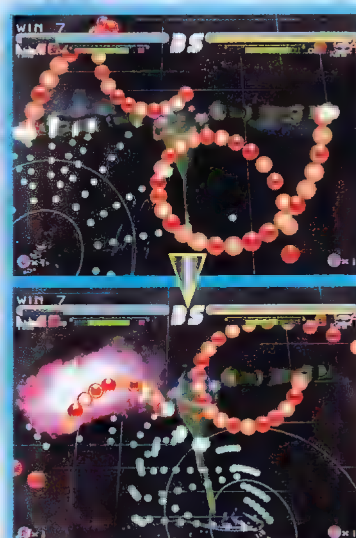
カレルボス対策で覚えておきたいのは、振り下ろし攻撃と腕の耐久値の関係。振り下ろし攻撃は主に【A】がメインとして使ってくる攻撃方法で、攻撃は強力だが、アンチフィールドを張るときに腕に一定のダメージが入る。そのため、振り下ろし攻撃中にもしっかり弾を当てていくことで、腕を破壊して動作を中断させることが可能なのだ。

火力のある対ボスランクの高いキャラは、振り下ろし攻撃が来たら、振り上げモーション中はゲージを使わずにダメージを稼ぎ、相手のアンチフィールドが消えたのを確認してアンチフィールドからの各種弾幕技で腕の破壊を狙おう。攻撃形態が来たら、腕の一振り目に合わせて攻撃することで、効率良くダメージを与えられる。



攻撃形態を繰り出してきたときは、腕の一振り目に合せてアンチフィールドを発動。弾を消してから……、

腕の近くで弾幕技を発動！ 近距離から攻撃を連続でヒットさせて、破壊を狙っていこう。



殲滅攻撃が来たら、発動の腕に当たらないように注意しつつ画面隅まで移動してから……、

腕の回転に合わせて画面隅から隅へ移動。その際、攻撃を出してしっかりダメージを与えることを忘れずに！

カレル補足： 腕にダメージが入る振り下ろし攻撃だが、振り下ろしで入ったダメージで腕が壊れた場合、動作を中断すること無く弾幕を張り続ける。腕を壊し切れずにこの方法で壊されてしまうと、硬直時間を作り出すことができないので注意が必要だ。



いよいよ稼働!! 仲間と共に勝利をつかめ!!

機動戦士ガンダム 戦場の絆™

ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム



最新鋭MSロールアウト!!

ジム・ストライカー

カトキハジメ氏がデザインした、最新のサンライズ公式MS「ジム・ストライカー」の登場が決定！　ツイン・ビーム・スピアを巧みに操る、格闘性能に優れた機体のようだ。

ついに稼働が迫ってきた究極のガンダムゲーム『戦場の絆』。自分自身が連邦の戦士やジオンの猛者になりきり、全国の仲間と共にエースパイロットを目指そう!!

機動戦士ガンダム 戦場の絆
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム
■操作方法：アナログレバー×2＋ボタン×4＋ペダル×2
■発 売 日：2006年内予定
■使用基板：N2

 Text：アルカデ絆チーム（黒鉄タカスエ、age）

さまざまなMSを乗りこなし、一年戦争の覇者となれ!!



ターミナルではカードの作成や更新など、さまざまなことを行なえる。上部のモニターでは直前の対戦リプレイをふかん視点で見ることが可能だ。プレイ後は仲間とリプレイを観賞しながら、反省会をするのに非常に役に立つ。

P.O.D



このP.O.Dと呼ばれる大型筐体に乗り込んで、2本のレバーとフットペダルでMSを巧みに操る本作。プレイヤーを包み込むように設置されたドームスクリーンによる、1人称視点の迫力は相当なもので、本当にMSに乗り込んでいるかのような錯覚を覚える。一度でもプレイすると病みつきになること間違い無しだ。

同一店舗内でのチームの場合は、インカムを使ったボイスチャットに対応している。戦闘中の情報交換に欠かせないものなので、自分専用のインカムを持ち込んで出撃しよう。



まさに「コックピット」と呼べるスクリーンは、かつて無いほどの没入感をプレイヤーに与えてくれる。

MS操縦の基本をマスターせよ!!

巨大なドームスクリーンには、たくさんの情報が表示されている。どれもおろそかにできない重要なものばかり。しっかりとチェックしよう。



画面情報

①レーダー
自機の位置を中心に、青印は連邦軍、赤印はジオン軍の位置を示す。

②各種情報ウインドウ
チャットメッセージの内容や戦況の報告などが表示される。

③自軍拠点のHP表示

④パイロットネーム

⑤残りタイム

⑥ブースト残量
ジャンプ・ダッシュを行なうことで減少、使用後は自動で回復する。

⑦自機の体力ゲージ
この数値が0になると撃墜される。減少したHPは拠点で回復可能。

⑧ロックオン表示
内側の赤は射撃ロック表示で、外側のオレンジは格闘範囲に入ると表示される。

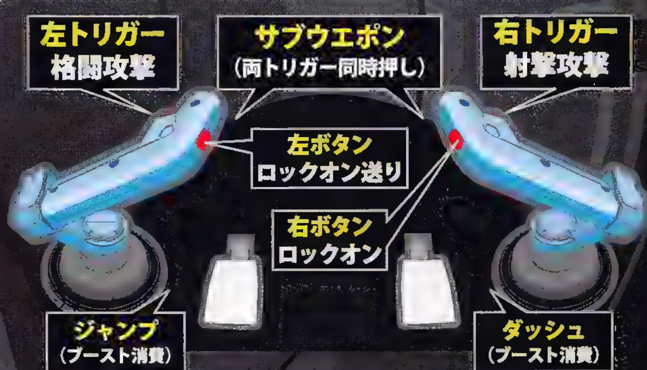
⑨敵パイロット名&HP

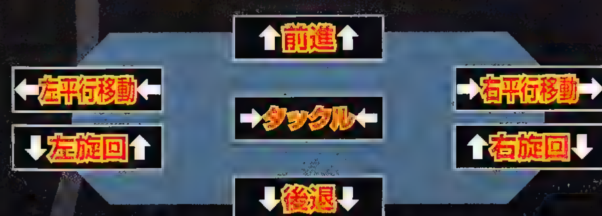
⑩自軍・敵軍コスト残量
タイムアップまでに敵軍コストをゼロにするか、コスト残量が多い方が勝利となる。

⑪撃墜スコア

⑫武器のリロード状況

※⑤は都合により「000：00」になっております。





2本のレバーとフットペダルを使用した、直感的な操作が可能なシステムとなっている。それほど複雑な操作は無いので、少し触ればすぐに自然に操作できるだろう。ブースト消費は、ジャンプの方が消費量が多い。また、オーバーヒートすると回復に時間が掛かるため、残量には常に気を付けよう。

メディア対抗戦リポート!!

去る8月20日に幕張メッセにて行なわれた「C3×HOBBY キャラホビ2006」の会場において各誌編集部対抗のメディア対抗戦が開催された。我らアルカディアチームも当然対抗戦に参加したぞ。

結果は、1回戦こそ1度引き分けになってしまったものの、再戦で勝利し、そのまま決勝まで駆け上がり優勝をもぎ取った！

急造チームではあったが、何よりチーム内での連携を重視したからこその、勝利であった……と思いたい（笑）。

優勝した我がチームには今冬、バンダイより発売予定の「1/12ガンダム」が授与された。そのリアル過ぎる勇姿は、ガンダム好きの本誌ライターにとって非常にうれしい賞品だ。



優勝が決定し、ご存じアムロ・レイ役の古谷徹氏とがっちり握手を交わす本誌デスクのしもでん。

だれがどのパーツをもらうかで一悶着あったとか無かったとか（笑）。





セオリーその1

戦闘の基礎

まずは戦闘の基本を説明する。チーム全員がこれらをきちんと理解することが、勝利への第一歩だ！

基本事項&勝敗のルール

出撃するマップが決定し、自身およびチームメイトのモビルスーツ（以下MS）を決定すると戦闘が開始される。

戦闘においては、画面左に表示される青と赤のコストを表すゲージ（連邦軍が青、ジオン軍が赤）を0にするか、あるいは作戦時間終了時により多く残っていたチームの勝ちとなる。

ゲージはMSを撃墜するか、拠点を撃墜することで減少する。減少する量はMSの場合は機体ごとのコスト分で、拠点は全体の25%となっている。強力なモビルスーツほどコストが高くなる傾向にあるので覚えておこう。

なお、拠点付近にある戦闘車両や砲台は破壊してもコストは減少しない。拠点を狙う場合以外は無理に攻撃する必要は無いぞ。

戦闘終了時は、その結果に応じてBP（バトルポイント）が与えられる。これは主に、敵機に対して与えたダメージ、受けたダメージ、撃墜された回数などの条件で数値が決定する。さらに、戦闘に勝利した場合は100ポイント、敗北しても50ポイントのボーナスが与えられる。

これらを積み重ねることでMSの武装の支給、階級の上昇、新たな称号の取得など、さまざまな恩恵が受けられるのだ。



チーム全体でのコストを意識せよ!!

選択しているMSの画像の下にコストが表示される。ほかの味方の機体コストと相談しつつ決定するといいだろう。



序盤にリードを奪って主導権を得よう!!

このまま戦闘が終了すればジオン軍の勝利となる。攻めて続けてさらにリードを奪うか、逃げ切るかは、状況に合わせて判断しよう。

基本的な攻撃方法

射撃

レバーについている右のトリガーを押すことでメイン射撃が、両方を同時に押すことでサブ射撃による攻撃が可能。射撃武器は武器ごとに、有効射程、追尾性能、連射性能、弾数、リロード時間など細かく性能が違う。しっかり把握しておこう。

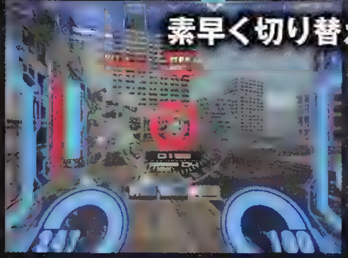
また、弾を使い切った場合、満タンになるまで一括でリロードされる。その間は一切その武器を使用できないので注意しよう。

なお、一部近距離ではヒットしない武器も存在。これらを使う場合は、ロックオン送り（左ボタン）で素早く遠方の敵を狙えるようにしたい。

手前の敵にロックオンしつつ……

後方に居る敵機を狙う場合は素早い行動が必要。機体を遠方の敵機方向へ向け、素早く切り替えボタンを押せば……





素早く切り替える!!

射程内であればその相手にロックオンを切り替えられる。耐久値の減った相手を追撃したいときにも重要になってくる。

格闘

近距離では左レバーのトリガーを押すことで格闘攻撃、左右のレバーを内側に倒すことでタックルを敵機に対して行なうことができる。

格闘攻撃中は一部の射撃をくらってもひるまずに攻撃できる。逆にタックル中は格闘攻撃に打ち勝つことができるが、射撃をもらうとダウンしてしまう。相手の行動を読んで使い分けるといいだろう。

また、格闘攻撃はヒットする直前にタイミングよくトリガーを押すことで「連撃」と呼ばれる追撃が可能。格闘の得意なMSであればかなりの攻撃力を発揮できるので、ぜひともマスターしたい。

格闘1発目中に目押しで……

格闘攻撃を出したときにあらかじめ入力の準備をしておくのが重要。トリガーを連打すると出ないので注意しよう。





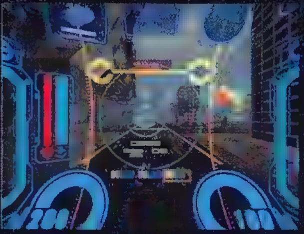
2発目に移行！ 連撃さく裂!!

中距離支援型で2連撃、近距離戦型で3連撃、近接格闘型であれば3連撃後に「クイックドロー」といわれる射撃での追撃が可能。

キャノン砲

一部のいわゆる「キャノン砲」を装備したMSは、射撃を撃つ際に射撃ボタンを押しっ放しにすることで、射出する角度を変更できる。飛距離は変わらないが、遮へい物を飛び越しやすいため、一方的に攻撃しやすい。

ボタン押しっ放しで角度が高くなり、一定時間押し続けると、今度は角度が低くなる。遮へい物の高さなどで使い分けよう。



スナイパー

狙撃機体はロックオンボタンで相手をロックオンすると、狙った相手を拡大した映像に切り替わる。かなりの遠距離でも相手の細かい動きを把握できる。ただし、ロックオン中はMSを動かすことができないので注意。

相手の動きをじっくり観察して、遠方からビームをヒットさせよう。このとき、ほかの敵機の位置はレーダーで頻繁に確認すること。



セオリーその2

距離に応じた基本戦法

MSの種類や武装により有効な攻撃は大きく変化する。ただガムシャラに攻撃するだけでは効率よくダメージは与えられないのだ。

この間合いを制したい!!

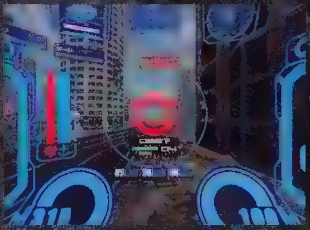
中距離戦

射撃をうまく活用し、主導権を握れ!!

射撃でのけん制合戦が中心となる中距離。中距離機体など強力な射撃武器を持つMSが得意とする距離だ。

射撃での攻撃が激しくなるこの距離。格闘機体であれば強力な射撃をくらわないように一気に距離を詰め、中距離機体などであれば相手に近寄られないように射撃で相手の動きを抑えつつ、一定の距離をキープしながらけん制するのが主な行動。

目視でお互いの場所が十分に確認可能な距離なので、接近するにしても距離を離すにしても思い切った行動が重要になる。**モタモタしている暇は無いので、狙うべき相手を決めたら即行動に移ろう。**



格闘に行く味方の援護をするのもこの距離での仕事。相手の動きを抑え込みたい。

この距離での行動が生死を分けるポイント!!

リスクはあるが、リターンがでかい!!

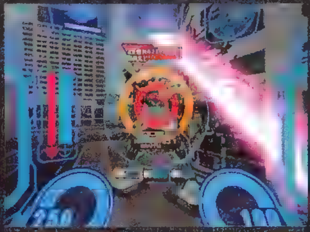
近距離戦

格闘攻撃の当て方といなし方がカギ!!

ここで力を発揮するのは、当然格闘攻撃。近距離機体と格闘機体が、最大限の力を発揮できる距離だ。

格闘攻撃の得意な機体による連撃は、威力が高いがある程度近寄らなければヒットしないため、相手の射撃をかいくぐりながら接近する必要がある。接近してからもそれは同じだ。射撃をくらわないように、**できる限り機体を左右どちらかに動かしながら格闘攻撃を狙おう。**

逆に、格闘の苦手な機体で接近戦をこなす場合はタックルの存在が重要になる。相手の格闘攻撃を読んでヒットさせ、ダウンを奪って一気に距離を離してしまおう。



格闘攻撃は追尾性が高くこのくらいの距離なら高い確率でヒットする。チャンスを逃すな!

レーダーが頼りになる!!

遠距離戦

見えない恐怖を相手に植え付けろ!!

後方機体と狙撃機体が最大限力を発揮するのが遠距離。これらのMSであれば、ほとんどのMSがロックオンできない状態から一方的に攻撃できるのが強みになる。

また、遠距離からロックオンできるMSは、相手部隊の編成や配置を確認しやすく、**部隊内で「目」としての役割を果たすことができる。**味方にそれらの情報を伝えることで、戦闘を有利に進められるのだ。

逆に、この距離から攻撃されるようなら足を止めるのは危険。常に動き回り、遮へい物を使って相手の攻撃を防ぐのが先決。くらったときは、どこから撃たれたかを素早く判断したい。



こんな場所、こんな距離でも相手をロックオン可能。射程を最大限生かそう。

セオリーその3

チーム連携の考え方

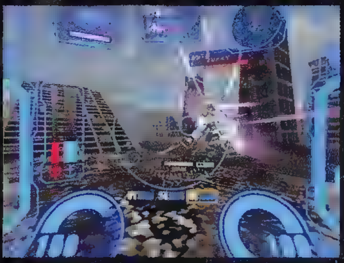
上記の距離ごとの戦い方を踏まえ、チーム内での役割を把握するのがポイントだ!

数的有利を作ろう!!

チームで行動する際は、相手のMSに対してより多くの人数で当たっていくのが得策。固まって行動して相手部隊と接触し、突出した相手を複数の味方で倒すのが理想的だ。逆にいえば、味方から孤立してしまうのはそれだけ危険だということ。敵だけでなく味方の位置も把握し、危なくなったらすぐに合流できるように気を配るように。

特に格闘機体はその性質上突出しやすく、敵機であればそれを囲うような動きが、味方であればその格闘のサポートが非常に重要になってくる。

また、忘れてはならないのが傷ついた味方へのフォロー。相手の攻撃を止めるだけでなく、ベースへ戻る味方の前に立って攻撃を遮るのも重要だ。

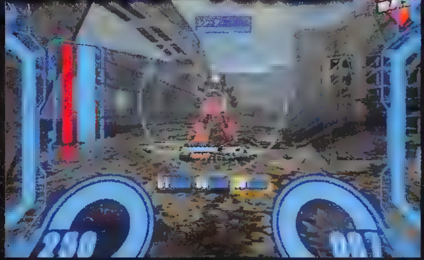


少し離れた位置から格闘機体をサポートするのも重要な仕事。味方の格闘の邪魔にならないよう注意しつつ援護しよう。

自分勝手は厳禁!!

とにもかくにも「チーム」であることを理解するのが重要。個人の敗北はチームそのものの敗北につながる。スタンドプレイは勝利への道を遠ざけるだけ。味方との連携を第一に考えよう。

後衛でのサポートが大切!!



お互い場所を確認しやすい位置に居ればサポートもやりやすい。できる限り固まって行動するようにしたい。



E.F.S.F

地球連邦軍

ガンダムやジムシリーズをはじめ、最新鋭の機体をそろえる地球連邦軍。扱いやすくクセが少ない機体が多い。

格闘ならおまかせ!!

近接格闘型

どちらも局地戦型の MS をそろえた近接格闘型の機体。接近戦に持ち込めれば高い能力を発揮する。

陸戦型ジム



HP	250
コスト	150
射撃	100mmマシンガンA
格闘	ビーム・サーベル
サブ	ハンド・グレネイドA

地上戦に特化し、ブラウンに染められた機体が特徴。確かにコストは低いが、格闘攻撃の威力はなかなかのものだ。

地球連邦軍の近接格闘型の中で一番最初に入手する機体。メイン射撃の100㎜マシンガンAは射程は短いが連射性に優れ命中率が高い。格闘に比べれば威力は比べるまでも無いが、ダメージ源としては十分勘定できる。接近するまでにこの射撃でできる限りダメージを与えよう。

ジム・寒冷地仕様



HP	260
コスト	180
射撃	寒冷地仕様マシンガンA
格闘	ビーム・サーベル
サブ	頭部バルカン砲

寒冷地仕様だけあり、雪に見立てられたであろう鮮やかな白が目立つMS。より高い格闘能力を誇る機体だ。

コストが30高くなった分、HPや、メイン射撃、格闘の威力が陸戦型ジムに比べて向上している。機動力も比較的高く、扱いやすい。

サブ射撃の頭部バルカン砲は威力が低くあくまでけん制程度の武装と考えよう。これで相手の動きを誘い一気に距離を詰めるのが効果的だ。

最もスタンダードな機体!!

近距離戦型

連邦軍初の量産機であるジムそして陸戦型とはいえ「ガンダム」の名を冠した機体がここに属する。

ジム



HP	255
コスト	130
射撃	ビーム・スプレーガンA
格闘	ビーム・サーベル
サブ	頭部バルカン砲

地球連邦軍で最初に支給されるMSながら、ビーム兵器を始めから所持しているという非常に扱いやすいMS。

コストが低い分耐久値は低いものの、最初からビーム・スプレーガンAを持ち、最大3連撃が可能。そのため、扱いやすさでは今回紹介する機体の中でもトップクラスだ。

射撃で戦うもよし、ビーム・スプレーガンAでけん制して距離を詰め、大ダメージを狙うのもアリの万能型だ。

陸戦型ガンダム



HP	295
コスト	190
射撃	100mmマシンガンA
格闘	ビーム・サーベル
サブ	頭部バルカン砲

白いボディを持つ伝説のMS「ガンダム」の名を冠した機体。その名前に負けること無く、高い性能を誇る機体だ。

コストが高い分HP、機動力、格闘の能力すべてにおいて高い能力を持つ。メイン射撃はマシンガンながら使い勝手がよく、連射ができるので命中率、攻撃力共に十分なものを持つ。撃墜されたときのリスクを考えるならこの機体を中心に戦い、格闘機体の支援に徹するのも一つの手だ。

キャノン砲で味方をサポート!!

中距離支援型

中距離に特化した機体。どちらもキャノン砲を持ち遮へい物を使った戦いで大きな力を発揮する。

ジム・キャノン



HP	260
コスト	150
射撃	キャノン砲A
格闘	パンチ
サブ	ハンド・グレネイド

ジムの肩にキャノン砲を装備したMS。メイン射撃だけでなく、サブ射撃も特殊な性能を持っている。

コストは10高いがジムに似た見た目どおり、HP、機動力などはほぼ同じ程度。キャノン砲Aの分、離れた位置での戦いに特化している。

サブ射撃は投てき武器で、投げた後地面を転がり、一定距離進むと爆発する。爆風には攻撃判定があり、ヒット時はダウンが奪えるぞ。

ガンキャノン



HP	315
コスト	200
射撃	240mmキャノンA
格闘	パンチ
サブ	頭部バルカン砲

V作戦により、ガンダムと同時にロールアウトされた支援機体。両肩のキャノン砲と、真っ赤なボディカラーが特徴だ。

肩には二つのキャノン砲が付いており、当然メイン射撃射出時は2発同時に発射する。その分2発共ヒットした場合は、ジム・キャノンに比べて非常に高いダメージを与えられる。

近接格闘型や近距離戦型の機体を離れた位置でロックオンしたら、ガンガン撃っていこう。

遠距離から狙い撃て!!

後方支援型&狙撃型

遠距離戦に特化したこれらのMS。味方と相互にサポートすることで機体の能力を引き出せるぞ。

ガンタンク

HP	300
コスト	170
射撃	120mm低反動キャノン砲A
格闘	ボディチャージ
サブ	4連装ポップ・ミサイル



ガンキャノン同様、V作戦でロールアウトされた後方支援機。キャタピラと長い二つのキャノン砲が目立つ機体だ。

二つのキャノン砲を持っているため、射程が長く攻撃力が高い。しかし、機体が重いため、着地硬直の時間が長い。接近戦は苦手なので不用意に近寄られないように立ち回りたい。

サブ射撃は連射力が高くダウンを奪いやすい。近距離ではこれとタックルで相手をダウンさせよう。

ジム・スナイパーカスタム



HP	200
コスト	180
射撃	R-4・ビーム・ライフル
格闘	ビーム・サーベル・ユニット
サブ	頭部バルカン砲

頭部に狙撃用のスコープを装着した、いかにもスナイパーといったいでたちのMS。超遠距離での戦いが得意。

射程、弾速に優れ、非常に威力の高いR-4・ビーム・ライフルを持つMS。その分リロード時間が長いので、撃つときは相手のスキに確実にヒットさせたい。また、攻撃を外したときに1カ所にとどまるのは危険。発射位置から場所がばれやすいため、こまめに場所を変えよう。

ZEON

ジオン軍

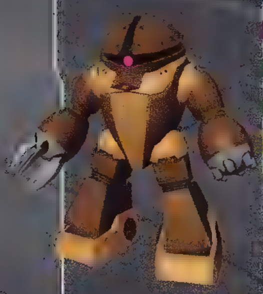


ジオン軍のMSは、水陸両用機や、ドム・トローペンなど、クセが強い特殊な機体が多く存在する。

近接格闘型

ジオン軍の近接格闘型のMSは個性的な形をしたものが多い。通好みのフォルムが印象的。

アッガイ



HP	コスト	射撃	格闘	サブ
240	140	6連装ミサイル・ランチャー	フレキシブル・アーム	頭部バルカン砲

ずんぐりした体型が一部で人気のアッガイ。しかし、格闘型の肩書きに偽りは無い。接近戦では高い格闘能力を誇る。

アッガイのメイン射撃は6連装ミサイル・ランチャー。弾数が少なく射程が短いが、一度に複数の弾を発射できるのでまずまずの攻撃力を誇る上、比較的命中率は高い。格闘攻撃を仕掛ける前にこれらでけん制して少しでもリスクを減らそう。コストが低い分、機動力と耐久値はよくない。

ゴッグ



HP	コスト	射撃	格闘	サブ
300	170	腹部メガ粒子砲A	アイアン・ネイル	魚雷

幅広のボディと目を引く、長く大きな両腕。そこから繰り出される格闘攻撃は、相手に取って脅威となるだろう。

ゴッグは機動力は低めだが耐久値が高く非常に頑丈。その分射撃武器は、射程が短く威力は低いため、完全に格闘に特化したMSになっている。近接戦闘に持ち込んだら、その耐久値を生かし、積極的に格闘攻撃を狙っていきたい。連撃を決めれば大きなダメージを与えられるぞ。

射撃と格闘を使い分けろ!!

近距離戦型

射撃、格闘双方をこなせる接近戦のエキスパートがこれらの機体。両方使いこなして力を発揮しよう。

ザクII



HP	コスト	射撃	格闘	サブ
250	120	ザク・マシンガンA	ヒート・ホーク	クラッカー

ジオンの名機ザクII。一番最初に支給されるMSだけに、決して性能は高くないがクセが無く使いやすいのが特徴。

メイン射撃のザク・マシンガンAは1発の威力は低いものの、弾数が多く1度に複数の弾を撃つことが可能。相手をロックオンしたら積極的に撃っていこう。サブ射撃のクラッカーは山なりの軌道で放つ「投てき武器」。ヒットするとダウンを奪えるので一気に距離を詰めよう。

ドム・トローペン



HP	コスト	射撃	格闘	サブ
310	200	MMP－80マシンガンA	ヒート・サーベル	シュツルム・ファウスト

高い耐久値と機動力を誇る高性能の近距離機体。若干クセはあるが、あらゆる局面での活躍が期待できるMSだ。

ホバー移動が可能なこのMSは、ダッシュを停止したりジャンプで落下した際も急停止せず移動していた方向に滑りながら移動し続ける。そのため機動力が非常に高い。

メイン射撃のMMP-80マシンガンAはザク・マシンガンA同様弾が多く連射が効く。頼りになる武装だ。

射撃のエキスパート!!

中距離支援型

接近戦が苦手な分、優秀な射撃武器を持つのがこれらのMS。一定距離をキープして戦おう。

ザク・キャノン



HP	コスト	射撃	格闘	サブ
260	150	180mmキャノン砲A	パンチ	クラッカー

肩に装備したキャノン砲が最大の特徴であるザク・キャノン。離れた位置から味方を支援し、戦況を優位に進められる。

メイン射撃の180mmキャノン砲Aは、放物線を描いて飛ぶため障害物を飛び越しつつ攻撃することが可能。射程が長く威力は高めだ。

しかし、その分接近戦は非常に苦手。懐に入られると射撃がヒットしにくいので近付き過ぎないように注意して行動しよう。

ドム



HP	コスト	射撃	格闘	サブ
300	200	ジャイアント・バズA	ヒート・サーベル	拡散ビーム砲

中距離支援機体ながらホバー移動が可能なMS。どっしりした見た目の割りには、なかなかの機動力を誇る。

メイン射撃のジャイアント・バズAはキャノン砲と違い遮へい物を飛び越したりできないものの、追尾性が非常に高く、射程も十分な長さを誇る。敵機をロックオンしたらガンガン狙っていこう。また、こちらのMSも接近戦は苦手。格闘攻撃に打ち勝てるタックルで接近戦をしのごう。

支援ならおまかせ!!

後方支援型&狙撃型

自分からガンガン敵陣に入っていくことはできないが、遠方からの狙撃で相手を困らせてやろう。

ザクタンク



HP	コスト	射撃	格闘	サブ
270	140	180mmキャノン砲A	ボディチャージ	3連装マシンガン

足が無くキャタピラで移動するザクタンク。その分ジャンプやダッシュの性能に難があるので注意が必要だ。

ザクタンクのメイン射撃の180mmキャノン砲Aは、弾数こそ少ないがリロード時間が短いので弾切れを気にせず攻撃できる。遮へい物も飛び越して攻撃できるため、遠距離で相手をロックオンしたときは、射程の長さを生かして、一方的に攻撃を仕掛けていくといいだろう。

ザクI・スナイパータイプ



HP	コスト	射撃	格闘	サブ
200	180	ビーム・スナイパーライフル	ヒート・ホーク	頭部バルカン砲

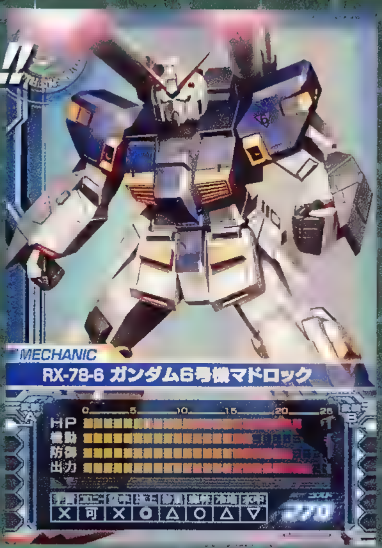
背中に背負ったエネルギーパックが通常のザクと大きく異なるMS。高出力のビーム兵器を使用できる。

圧倒的な射程を誇るビーム・スナイパーライフル。威力は非常に高いのだが弾数が1発のみでリロード時間も長め。的確な狙撃が必要になる。

攻撃の際は、敵を捉えやすい見晴らしのよい場所や、逆に障害物のすき間から相手を狙うことができる場所から攻撃するのが基本。

ニューバージョン稼働……圧倒的じゃないか!!

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー™



ついに全国で稼動を開始した『Ver.2.01』！　今月は、待望のニューバージョンに登場する新要素と、最も気になるであろう新カード情報を徹底紹介しよう！

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：カードバトル
■操作方法：フラットパネル
■発売日：稼働中（2006年9月27日）
■使用基板：Chihiro

Text：田渕健康

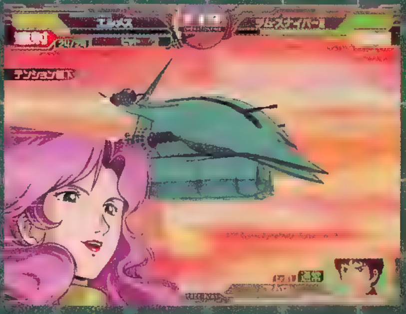
どこが変わった!?　『Ver.2.01』の気になる変更点

先月号の第一報から2カ月もたたないうちに、予想を上回る早さでリリースされたニューバージョン、『Ver.2.01』。すでに全国の店舗で稼動を開始しているので、実際にプレイされた士官たちも多いと思われる。

今回のバージョンアップでの大きな変更点は「排出されるカードの追加・変更」になるだろう。ゲームに登場するメカニック、キャラクター、ウェポン、カスタムの各種カードが多数追加されているのだ（排出停止・仕様変更のカードもある）。

基本的なシステムは、新たなシステムを導入した『Ver.2.00』を踏襲した仕様となっているので、これまでの感覚と同じようにプレイできる。再出撃システムや戦闘シミュレーターなど、『Ver.2.00』から導入された各システムは同じ仕様で残っているので、特に戸惑うこと無く遊べるだろう。もちろん、『Ver.2.00』から使用しているICカードはそのまま使うことができるので、ニューバージョン対応カードを改めて用意する必要は無い。

なお、今回のバージョンアップでは新カードのほか、新たなステージやカットイン戦闘の演出が加わっている。それらについては後述するので、しっかり目を通しておいてくれ！

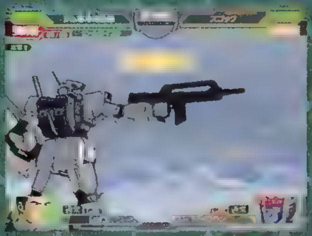


バージョンアップの目玉は、やはり新カードの追加！　数多い新戦力をどのように使うか、新たな小隊編成が楽しめる。

ステージも多数追加!!

「新カードが追加されたのなら、もちろん新ステージも……？」と期待していたプレイヤーが多いと思われるが、みんなの期待を裏切ることなく、ニューバージョンで4種類が追加されている。

追加されたのは「北極基地」、「シャトル発射場」、そして「リボー・コロニー森林エリア」、「リボー・コロニー市街エリア」の4ステージ。追加されたステージの出典は、すべて「機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争」（以下、「0080」）からとなっている。劇中において、ジオン特務部隊のサイクロプス隊の皆さんが鼻血もののカッコイイ立ち回りを見せた連邦軍北極基地と、アレックス奪取作戦の舞台となったサイド6のリボー・コロニー、そのどちらもファンには思い出深い場所と思われる。もちろん、BGMも専用のものが用意されており、ステージ中では「0080」の主題歌でもある「いつか空に届いて」や、名曲として評価が高い「終わりのない空」が流れるのだ！



これまで寒冷地があるステージはヒマラヤ山脈だけだったが、北極基地とシャトル発射場の登場で寒冷地仕様機体の出番も増えるか!?　ジオン軍サイドにも寒冷地機体が……!?



やはりリボー・コロニーに似合うのはアレックス。サイクロプス隊との激闘や、バーニィとの一騎討ちをゲームで再現してみたいところ！　史実は繰り返されるのか、それとも……！

カットイン戦闘シーンに新演出！

新カードや新ステージだけでなく、密かにパワーアップを遂げているのが戦闘シーンのカットイン演出だ。これまでにも存在していた特殊攻撃や演出が、ニューバージョンでは新演出としてブラッシュアップされているのである！

例えば、ガイア、マッシュ、オルテガの三人で繰り出せる“ジェット・ストリーム・アタック”。黒い三連星の皆さんの濃い顔が連続してカットインしてくるという、気合の入りまくった演出が用意されている。

また、自機撃墜時に条件を満たしていれば相手に反撃できる【ラスト・シューティング】も、【半壊ガンダム】使用時に効果が発動したときに限り、劇中の印象的なシーンを再現することができるのだ！　一度はその目で確かめてみてほしい！



ジェット・ストリーム・アタックが発動した瞬間、チョイ悪どころかマジ悪オヤジフェイスの三人が次々とカットインしてくる。続けざまに3機が攻撃を開始！



【半壊ガンダム】には特殊能力として「ラスト・シューティング」が備わっているので、撃墜されたときに相手をロックオンさえできていれば、この素晴らしい演出を見られるのだ。

GCB作戦書

お詫びと訂正：前号の107ページ、「Ver.2.00」記事内で予告していた攻略ですが、「Ver.2.01」が稼動を開始したため、今後の「Ver.2.01」攻略情報の中で掲載させていただきます。楽しみにしていた方、申し訳ございません。また、93ページに掲載致しました「排出停止カードリスト」の中で、MZ-0001【ザクI】の表記が【ザクII】となっておりました。訂正してお詫び申し上げます。

注目のメカニックカード！

GCBにおける柱といえる「メカニックカード」。ニューバージョンで新たに加わる注目カードをピックアップしてみた！



地球連邦軍

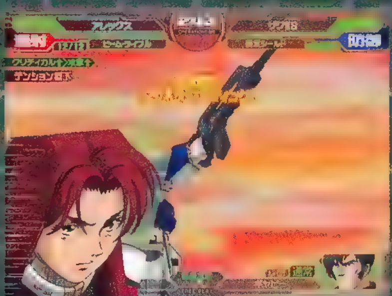
今回連邦軍に加わったのは、「0080」や「ガンダム外伝」シリーズに登場するガンダムタイプ、GMタイプのバリエーション機などがメイン。その中でも抜きん出て強力なのは、ガンダム6号機マドロック、そしてニュータイプ専用MSであるアレックスだ。どちらの機体にも既存のRX-78シリーズを大きく上回る火力が内蔵されており、ニューバージョンで部隊を編成する上で主軸となることは間違い無い！



PS2ソフト『ジオニック・フロント』のラスボス的存在だったマドロック。ホバーリング移動による機動力が優秀！



ホワイト・ディンゴ隊が使用する機体に加え、局地戦仕様のGMが多数登場！　サイドボードが充実しそうだ。



アレックスはニュータイプ専用MSではあるが、オールドタイプのクリスが操縦してもその性能は脅威的！









"CROSS DIMENSION 0079"に登場した【ピクシー】は、2本のビーム・ダガーを駆使して戦う陸戦用MS。本作でも高い格闘能力が期待できそうだ。【ジム・コマンド(宇宙戦仕様)】は、宇宙適性の高い機体が少なかった連邦軍にとってうれしい援軍になりそうだ。

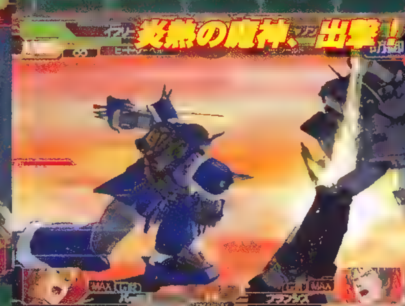
ジオン公国軍

こちらも中核となっているのが「0080」に登場したMS群。ジオンのMS開発再編策である"統合整備計画"後に生み出された機体が多く、既存機体のバージョンアップ版が多数登場する。

サイクロプス隊が使用した【ハイゴッグ】や【ズゴックE】といった、一年戦争における水陸用MSの頂点ともいえる機体や、ピクシーのライバル機的存在である【イフリート】など、要注目な機体が多数追加されている。



ゲラート・シュマイザー専用のザクI。音紋探査センサーを装備しており、高い索敵能力が特徴だ。



陸戦用MS、イフリート参戦！　開発時期こそグフとドムの中間に位置する機体だが、能力はかなり高い！



今回新登場の【ズゴックE】、【ハイゴッグ】は、水中適性のほかに寒冷地にも適応する非常に優秀な機体なのだ！







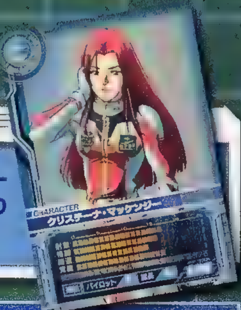


各種局地戦用MSをはじめ、新しい専用機まで加わったジオン新メカニック勢。中でも注目なのは、背面にシールドを装備して帰って来た【シャア専用ゲルググ(背部シールド仕様)】！　コストは激重だが、エース機として活躍してくれる機体となるだろう！

GCB作戦書 ピクシーとイフリートが登場する『CROSS DIMENSION 0079』は、オデッサ作戦前の東アジア地区で起こった一年戦争秘話を描いたサイドストーリー。ホワイトベースにピクシーを届けようとしていた連邦軍の補給部隊"アルバトロス"と、偶然それを発見したジオンの特務部隊"ウルフ・ガー"との壮絶な死闘を描く。命令違反上等で戦いまくる両部隊の熱さは、もはや伝説。

重要なのは人材だ!?
キャラクターカード

両陣営共に20名を越すキャラクターカードが追加され、部隊編成時の選択肢がより多くなっているのだ！



地球連邦軍

能力が刷新されて帰って来た【リュウ・ホセイ】や【ブライト・ノア】といったおなじみの面子から、「コロニーの落ちた地で―」で活躍したホワイト・ディンゴ隊の面々が戦列に加わった。

新登場キャラクターには突出したエース級のパイロットは少ないものの、中堅コスト帯における使い勝手のいいパイロットがさらに充実。ジオン軍はパイロットの質が全体的に上昇している印象を受ける。



やはりメンバーをそろえて出撃させたいディンゴ隊。オペレーション制御で優位に立てることは間違い無いか!?



新バージョンから一変、満身創痍の姿で再登場の【リュウ・ホセイ】。最初から伏兵能力を有しているので、低コスト機との組み合わせが生きそうだ。



遊撃MS部隊ホワイト・ディンゴの隊長で、コードネームはFANG1。常に冷静沈着に部隊を指揮し、アスタロス奪取作戦などで多大な戦果を残す。



能力パラメーターは同じものの、微妙にコストアップした【ブライト・ノア】。援護射撃能力が向上し、艦長としてその手腕を遺憾無く発揮する！



ホワイト・ディンゴ副隊長。コードネームはFANG2。クールな分析力で部隊をバックアップするが、実は彼には隠されたもう一つの顔が……



マドロックのパイロット兼連邦軍の砲戦士官、【エイガー】。ずば抜けた射撃能力に注目。回避がやや低いので、撃たれる前に撃て！



普段は冷静だが、戦いでは闘争本能を剥き出しにして激昂するエイガー。ジオン勢にとっては新たな脅威!?

ジオン公国軍

注目すべきはルビコン計画に投入されたサイクロプス隊の面々。隊長のシュタイナーをはじめ、ミハイル、ガルシア、アンディが登場。いずれもコスト以上の働きを期待できる優秀なパイロットだ。もちろん、バーニィも（格闘に限れば）十分選択肢に入るパイロットといえるだろう。

ほかにも、コストが90と中堅クラスながら優秀なパラメーターを持つ【クスコ・アル】も、NT部隊にぜひとも欲しいところ。



カードの数値以上の働きを見せるサイクロプス隊。隊長は“アル(小学生の方)”で決まり!?



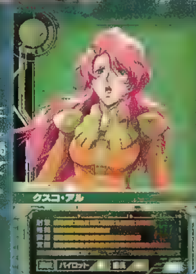
特務部隊サイクロプス隊隊長。北極基地から打ち上げられたアレックスを追い、リボー・コロニーに潜入した。軍人の本分をわきまえた高潔な人物。



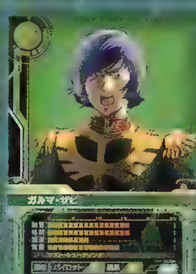
ホワイト・ディンゴ隊のライバルである、ヴィッシュ“荒野の迅雷”ドナヒューも登場。その能力はいかに?



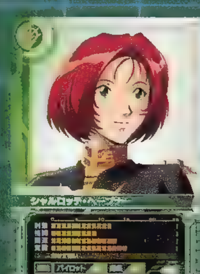
リボー・コロニーに住む小学生、通称アル。サイクロプス隊の新人・バーニィと出会い、戦争に巻き込まれていく。サブパイロット扱いで登場！



小説版『機動戦士ガンダム』に登場するニュータイプの少女。アムロと出合いながらも、結局は彼との交戦で命を落としてしまう悲劇的な最後を迎えた。



ニューコードとなって帰って来たガルマ坊ちゃんには、驚きの“ラスト・シューティング”が追加された！　これでジオンに栄光をもたらせられるか!?



闇夜のフェンリル隊に所属する女性士官。最初はオペレーターとして赴任するが、後にMSパイロットに。プライドが高く負けん気が強い。

GCB作戦書 “闇夜のフェンリル隊”初期の紅一点だったシャルロッテ嬢が、このたびめでたく「GCB」に登場！　しかし……ゲーム後半にはソフィ・フランやサンドラといった個性的な女性パイロットが登場し、ちょっぴり影が薄くなりかけた悲しい過去を持つが……。果たして「GCB Ver.2.01」では、フェンリル隊の真のヒロインになれるだろうか!?

新たなタイプも登場！ ウェポンカード

ニューバージョンでは、個性の強いウェポンカードが増加した！　確実に使いこなして、戦力の底上げを図ろう！

新機体の登場に伴って、各種専用武器がお目見えしたウェポンカード。既存のカテゴリーに無かった、使い捨ての武器である【チェーンマイン】、【ハンド・ミサイルユニット】などの特殊な兵器に加え、選択中の戦術によって用途が変わる武器も登場した。

ジオン側に加わった【MMP-80マシンガン(グレネイド・ランチャー仕様)】は、[攻撃重視]時はマシンガンとして使用できるが、[防御重視]時には遮へい物越しに攻撃できるロケットランチャーを撃ち出すという用途が広い武器。マップによっては絶大な威力を発揮しそうだ！



命中率と高威力の両立を実現した【ビーム・マシンガン】。もちろん、相性がいいのは【ゲルググJ】だ。



「0080」に登場した磁気吸着性爆弾。これでケンプファーがアレックスのチョバムアーマーを破壊した。[機動重視]時に使える使い捨て兵器だ。



威力よりも命中率を優先させた長距離狙撃武器。要求される出力が少ないため、装備機体の選択肢が多くなるのがうれしいところ。



【MMP-80マシンガン】のように、二つの武器を内蔵しているものがある。使い勝手のよさが光る！



連邦の強力兵器に新しい仲間が加わった。ホワイト・ディンゴ隊用の【ロングレンジ・ビーム・ライフル】！



一部の水中用MSが装備できる射撃武器。1発発射した後は無くなるため、再出撃するまで再使用できないのは【チェーン・マイン】と同様だ。

新戦術開拓へ！ カスタムカード

前バージョンには存在しなかったような、変則的な効果を有したカードが増加！　使い方次第では、これまでの戦術を一変させるかも!?

増加したカスタムカードの数はそれほど多くはないが、これまでの『GCB』に無かった特徴的な能力を有するタイプのカードが増えている。

その中でも目立つのは【アロー・フォーメーション】のように、マップ画面上で固定陣形を取りながら移動できるカードだ。隊長機以外のカードに装備させた場合、部下は隊長機を基点として移動するので、プレイヤーの操作は隊長機ユニットだけ動かせば済むという特殊なもの。補給時のポジション取りなどは難しくなるが、部隊全機を同時に動かせるのは大きい！



このカードをセットしている小隊員機は、小隊長機に追従して動く。操作感が特殊なため、慣れが必要。



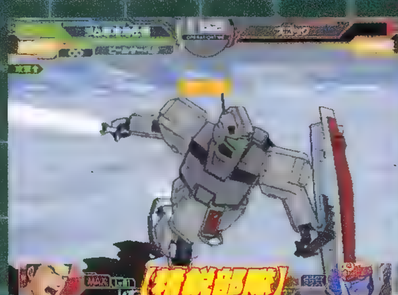
シールド防御時のビーム耐性を上昇させるカスタムカード。シールドを装備していないと効果を発揮しないので注意。コストの安さは魅力！



装備している機体は、隊長機を頂点とした三角形の陣形を取って移動する。操作が隊長機1機で済むため、初心者にはありがたいカードかも？



戦闘時間が延長する特殊なカード【撤退戦】。一発逆転を夢見て、保険としてデッキに入れておくのもいいかも!?



敵部隊よりも味方部隊のユニット数が少ない場合、各種能力が上昇するカスタムカード。文字通り、少数精鋭の部隊に！


『GCB』の常識を覆す「作戦時間の延長」を実行できるカード。敵よりも勢力ゲージが少ないときに発動するが……実用性のほどは未知数！

GCB作戦室 今回紹介した各カードは、「Ver.2.01」で登場する新カードのほんの一部！　実際には、ここで紹介しているほかにもさまざまな出展作からの新カードが登場しているので、一枚一枚しながらカードを集めてみてほしい。新カードリストの完全版は来月号以降に掲載予定なので、今はドキドキしながらプレイしつつ、楽しみに待っていていただきたい！

ギタドラ最新作ついに稼働！

GuitarFreaks V3

DrumMania V3

いよいよ稼働を開始した本作。待ちかねた人も多いと思うが、今回は本作の新システムの一つ、ウワサの"BATTLE モード"を徹底的に解説するぞ！　これで全国のプレイヤーとバトルを楽しもう！

Text:飛鳥

GuitarFreaksV3
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン＋ピッキングレバー
■発 売 日：稼働中(9月)
■使用基板：——

DrumManiaV3
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド＋フットペダル
■発 売 日：稼働中(9月)
■使用基板：——

新モード"BATTLEモード"で遊べ!!

ギタドラシリーズの新たな道が開かれた。それがこのBATTLEモードだ！　全国のプレイヤーとリアルタイムで対戦ができるこのBATTLEモードは、e-AMUSEMENTを使って全国、または店内のプレイヤーと1対1で勝負。対戦方法は、お互いが指定する楽曲を1曲ずつプレイしてそのスコアで競うというもの。一人と対戦が終わるともう一人、勝っても負けても二人と対戦が可能だぞ。

BATTLEモード独自のシステムも多数あるので、ここで徹底的に紹介するぞ。バッチリ頭に入れて、スタートダッシュ！　ちなみにBATTLEモードはe-AMUSEMENT PASSを使わなくても遊べるぞ。



全国のプレイヤーと対戦！

勝利を重ねてクラスを上げよう！

1プレイで二人と対戦！計4曲プレイできる!!



全国対戦と店内対戦の違い！

同じBATTLEモードでも、全国対戦と店内対戦では多少違いが生じる。

まず、全国対戦では対戦後の勝敗によってにBATTLEポイントが加減され、クラスアップやクラスダウンが生じるが、店内対戦ではそれが無い。また、店内対戦ではSクラス以上で勝利してもバトルストーンは獲得できないぞ。ちなみに、バトルストーンに関しては全国対戦でも対戦相手がCPUの場合は獲得不可能だ。

そのほか、店内対戦では一人のプレイヤーと続けて対戦する形になるため、1プレイで4曲の対戦となる。プレイヤーの所属クラスに関係無く対戦でき、全国対戦とは異なり曲選択時の難度に制限が無い。

最後に、店内対戦は同じ店舗に筐体が2台設置していないとできないので、行きつけのゲーセンに無かったらお店の人にお願いしよう！（笑）



店内対戦での勝敗ではクラスの上下は無い。そのため自分のクラスを上げるためには全国対戦で勝ち進まなければならないぞ。

BATTLEモードのクラスを知ろう

初めてBATTLEモードをプレイするときは自分の所属するクラスを設定する必要がある。

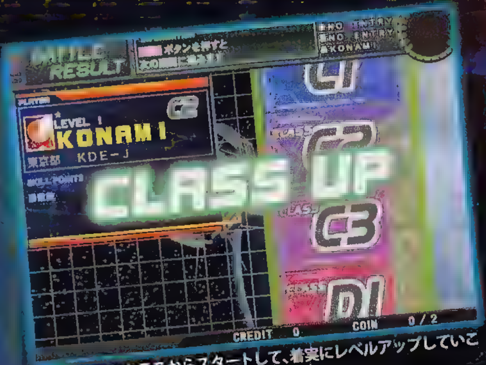
クラスはD3～SSまでの全13クラスあり、そのうち最初に選べるのはD3～A1まで。その中から自分の腕前に合ったクラスに入ろう。もちろん好きなクラスを選択できるので、初心者でもAクラスやBクラスでプレイすることはできるが、腕前に合っていないため結局はCクラスやDクラスに落ちていくことになる。初心者プレイヤーは、じっくりテクニックを磨きながら一歩ずつ上を目指していこう。

クラスの目安は右の表で『V2』までのキミが獲得したスキルポイントを照らし合わて参考にしてほしい。スキルポイントで分かりづらい場合は、「Aクラス：超上級」「Bクラス：上級」「Cクラス：中級」「Dクラス：初級」と覚えておこう。

最初に決定したクラス以降は、勝つことでバトルポイントがたまり、一定以上たまるとクラスアップ。負けるとポイントが減り、一定以下になるとクラスダウンと勝敗に応じて所属クラスが上下する。

対戦時は、自分の所属するクラスと同じかその前後のクラスに所属するプレイヤーとマッチングされることになり、常に自分と同等レベルのプレイヤーと緊張感のある対戦が可能だ。

また、プレイヤーが所属するクラスによって選択可能な楽曲レベルが決まっており、A1以上になればすべてのレベルが選択できる。C、Dクラスのプレイヤーはまず Aクラスを、Aクラスのプレイヤーは Sクラスを目指そう！



自分に合ったクラスからスタートして、着実にレベルアップしていこう！　目指すはSSクラス!!

クラス目安表

	クラス	スキル
高	SS	スキル1400以上
	S	1300前後
	A1	1200前後
	A2	1100前後
	B1	1000前後
	B2	900前後
	B3	800前後
	C1	700前後
	C2	600前後
	C3	500前後
	D1	400前後
	D2	300前後
低	D3	0-250前後

Sクラスになると

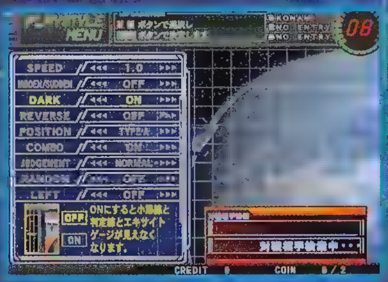
Sクラス以上になると、BATTLEに勝利した際「バトルストーン」というアイテムがもらえるようになるぞ。このバトルストーンをたくさん集めることで、バトルストーン数によるランキングにも参加できるようになるぞ。まずは頑張ってSクラスを目指そう！

自分に合ったスコアタイプを選ぼう

BATTLEモードでは、通常のモードとは異なる点数計算方法が用いられ、スコアはすべてPERFECTで弾いた（たたいた）場合100万点になる満点方式で計算される。

さらに、後述する各スコアタイプによっても細かく得点計算方法が変わるので、自分にあったスコアタイプを選ぶこともBATTLEモードを勝ち抜く上で重要なファクターになるのだ。

スコアタイプは「NORMAL」、「COMBO重視」、「PERFECT重視」の3種類があり、それぞれ特性が違う。同じ曲をプレイしてもスコアタイプによってスコアはがらりと変わってくるので、この3種類の特性をしっかり理解した上で選択していこう。



自分の普段のプレイを思い返して、自分に合ったスコアタイプを選ぼう。

NORMAL

COMBOとPERFECTの得点がバランスよく加味された得点計算方式で、「COMBO重視」と「PERFECT重視」の丁度中間に当たる。しかし、高得点を出すにはCOMBO、PERFECTの両方が重要になってくるぞ。

COMBO重視

COMBOに対する依存度が高く、COMBOをつないでいくことで高得点が得られる。PERFECTが少なく、GREATやGOODが多く出てしまってもCOMBOをつなげていけば高得点が期待できるぞ。

PERFECT重視

COMBO数よりもPERFECT率が重視され、COMBOが途切れてもPERFECTの数が多ければ有利になるぞ。しかし、GREATやGOODを出してしまった場合はほかの2タイプでのGREATやGOODより点数が低くなる。

BATTLEモードでのオプションについて



オプションの設定も万全の体制で臨むには必要不可欠なもの。いつも自分が使用しているオプションを設定しよう。

BATTLEモードでのオプション設定には制限があるので、右のカコミに分けてみたぞ。これらの使用できないオプションに関しては、PLAYSTYLE MENUでその旨が表示されるので慌てないように。

ただ、『GFV3』のRANDOMとSUPER RANDOMに関しては少々特別で、お互いが同じRANDOMオプションを使用しているときのみ有効となり、片側だけがそれらのオプションを設定していた場合は無効となる。無効になった場合は対戦成立画面で「RANDOMは成立しませんでした」と表示されるので覚えておこう。

GuitarFreaksV3

選択可能オプション:SPEED、HIDDEN／SUDDEN、DARK、REVERSE、POSITION、COMBO、LEFT
選択不可能オプション:LIGHT、HAZARD

RANDOM／SUPER RANDOMについては左の本文通り。

DrumManiaV3

選択可能オプション:SPEED、HIDDEN／SUDDEN、DARK、REVERSE、POSITION、COMBO、TIGHT
選択不可能オプション:AUTO（BASS／CYMBAL／HI-HAT）、HAZARD

BATTLEモード解禁 特別企画！

あさき VS. TAG 仁義なきBATTLE

そろそろBATTLEモードも解禁されるということで、緊急企画を発動！　何とあさき氏と新人コンポーザーのTAG氏の対決が実現したぞ。果たしてどちらが勝ったのか、注目です！

ルール 『DrumManiaV3』のBATTLEモードを使用して2回対戦し、勝敗を決定。クラスはお互いにA1。レベル制限は無しで、選択する楽曲はその場で決定。



あさき

ギタドラシリーズではお馴染みのコンポーザー。"この子の七つのお祝いに"や"月光蝶"など人気曲を数多く手掛ける。



TAG

本作よりコンポーザーとしてギタドラシリーズに参加。初収録曲となる"El Dorado"は、そう快感溢れる楽曲。

先輩後輩の対決がついにスタート！

さぁいよいよ始まったギタドラコンポーザー同士のガチンコ対決！　今回は東京（あさき氏）と神戸（TAG氏）というBATTLEモードの特性を全力で活用した距離でお送りしていきましょう!!

注目の第１回戦、１曲目は何と……、



1曲目 TAG選曲
El Dorado ADV LV:47

注目の1曲目はTAG氏が選曲した……自身の楽曲"El Dorado"！　お互いプレイタイプはNORMAL。コンボ、PERFECTのどちらも重要だ。

序盤は両者譲らない展開だったが、着実にコンボを伸ばし続けるTAG氏に対し、ミスが目立ち始めるあさき氏。TAG氏のコンボ数が400を越えたところで……、

あさき「ユッス！」（完全に開き直りながら）

謎の叫びとともに、たたく手を止めて気合いを入れ直すあさき氏。その後、巻き返しを見せたものの結果はTAG氏の勝利。1曲目終了後……、

あさき「話にならん、TAG！」

だれのツッコミも受け付けない力強さで、そう言い放つあさき氏が居たという……。



2曲目 あさき選曲
大和撫子魂 EXT LV:63

ここで勝って波に乗りたいTAG氏と、踏みとどまりたいあさき氏。2曲目はあさき氏の選曲、小坂りゆさんのロックナンバー"大和撫子魂"だ。

スタート直後からTAG氏が先程の勢いを維持し、コンボを重ねる展開に！　その勢いに圧倒されたのか、あさき氏の健闘もむなしくTAG氏が見事勝利。第1回戦はTAG氏の勝利となった。

あさき「どうやったら勝てんねやろ……」（うつろな目で）

第２回戦、あさきはこのまま負けるのか!?

1回戦終了後、突然TAG氏へ電話するあさき氏。内容はというと……、

あさき「勝たせてください」

何と、露骨なお願いだった！　『どうやったら勝てんねやろ』の末にたどり着いたのがそこか！　関係者が驚きを隠せない中、さらに苦手な曲を聞き出そうとするあさき氏。TAG氏が冗談のつもりで"DAY DREAM"と答えると……、

あさき「よっしゃー！　こいやぁー!!」

と、あさき氏はこの超高難度曲をすぐさま選曲！　果たして加速する勝負の行方は!?



1曲目 TAG選曲
Forever free ADV LV:35

あさき氏へのハンディキャップとTAG氏の選んだ"Foever free"。スタートするとあさき氏が快調な滑り出し！　安定感あるプレイを続けていたTAG氏だったが、先ほどの電話が効いたのか、コンボがつながらない。結局終盤までミスが目立ち、1曲目はあさき氏の勝利!!



2曲目 あさき選曲
DAY DREAM ADV LV:89

いよいよ最後の対決となる楽曲は、本当に選ばれてしまった"DAY DREAM"。

始まってみれば、BATTLEは中盤まで両者一歩も譲らないコンボ合戦に。しかし終盤に差し掛かったとき、TAG氏がコンボを切ってしまう！　その間にもあさき氏はコンボをつなぎTAG氏を引き離すデッドヒート！

巻き返しを図ったTAG氏だったが、今一歩及ばず、結果はあさき氏の勝利。

あさき「相手になりませんでした」

というわけで、1勝1敗の引き分けで二人のBATTLEは幕を閉じた。TAG氏が先輩の壁を乗り越えて、大きく羽ばたいてくれる日を祈りつつ……。

BATTLEを終えて……

TAG　おつかれっしたー。
あさき　偉大なる大先輩の大勝利ですが、どうか！
TAG　あの、どう見ても僕の勝ちじゃ……。
あさき　ば、ばかやろう！　勝負はスコアじゃねえ！　心意気や！　こ、心のつよ…
TAG　そ、それで競われたら勝ち目無いですよ！　出直してきます。
あさき　こちらこそすいませんでした。もう帰ります。
TAG　あー！　ウェイト！
あさき　OHウェイト！　ウェイトYES！
あさき　でもこれ、これバトルこれ、おもろいね。やってる途中は必死MAXやから、相手がどうなっとるとか全然分からんけどさ（笑）。でも微妙にプレッシャーは感じるから、途中で画面に頭突きしたくなります。
TAG　確かに、プレイ中は必死ですね。でも面白いっす。画面に頭突きは、いくら先輩といえど勘弁してください……。あさき兄さんのその心意気の強さはどこから来るんですか!?
あさき　愛な。
TAG　えええええええええええええ!!
あさき　音楽はラブ＆ピースや。
TAG　絶望的な歌ばっかりじゃないですか。
あさき　プリン食いたい。
TAG　YUEIさん！　あさきさんが全然話聞いてくれません！
見学してたYUEI　プリン食べたいなあ。
TAG　しくしく。
あさき　ていうか、"El Dorado"はむずいなー。面白いけど、ぜんっぜんできへん！
TAG　そう言ってもらえると僕はニヤリとしますね。どれだけヘンテコな譜面にしようか考えましたからね～。
あさき　ヘンテコはどうかと思うけど、面白いっぽい譜面になってよかったね～。
TAG　あさき大先生のおかげですよ。
あさき　しかしこんだけ長い間やってると、グルっと一周してややこしい譜面はもういいかなあって思うようになったわ。やっぱ、ドラムらしいドラミング＋αくらいの方が面白いんじゃねえのって。
TAG　分かります。バランスが大事なんですよね。と言いつつ"El Dorado"ではドラミング＋α＋α＋α＋α＋αくらいやっちゃいましたけど……。
あさき　新しい感じの譜面だと思うし、曲も楽しいからいいんじゃあないすか。今後も頑張ってね。期待してます！
TAG　ありがとうございます！　譜面は僕がこそこそ作るんで、あさきさんは曲の方をもりもりお願いしますよ!!
あさき　いや、お前らがもりもりしろや！
TAG　もりもり引っ張ってってくださいよ！
あさき　いやいや、いや！　いやや！　もりもりはいやや！　あープリンくいてえ。
TAG　買ってきます!!
あさき＆YUEI　やったー！
TAG　ちょ、YUEIさん……。

<了>

"On Cloud Nine" コンポーザー&(ムービー)デザイナーCOMMENT



本作も個性豊かな新曲が目立つが、今回はその中から"On Cloud Nine"のコンポーザーであるKozo Nakamura氏と、ムービーデザイナーのたかたん氏にコメントをいただいたぞ。まだプレイしていない人はここを読んでから、プレイした人はここを読んでまたプレイしてみよう。また違った曲の聴き方ができるぞ。

Kozo Nakamura

コンポーザー



久しぶりに男性外人ボーカル起用！　しかもロング曲です。

カーレースがテーマで、明るいハードロック曲になりました。ボーカリストはパンク色の強いBrian Smith！　かっこいい渋い声で歌ってくれましたね。

パンクなボーカルなんでギターもシンプルにパワーコードのみ！ ソロも無し！　と言いたいところですが、さすがにロング曲だと退屈だったんで長～いギターソロは入れてます(笑)。

ゲームとしてはそんなに難しくないように作ったつもりなんで、初級～中級レベルの方もぜひ挑戦してください。

デザインもかわいくて面白いですよ！

たかたん

(ムービー)デザイナー



こんにちは、たかたんです。"On Cloud Nine"のクリップを担当させていただきました。

今回のクリップ、全編3Dで作ってるんですが、実は曲が決定する以前から「V3では3Dムービーを作りたいな～」と思ってたんです。

で、ある日「どの曲のクリップ作りたい？」って何曲か目の前に並べられたとき、「近未来の走り屋がレースバトル」というイメージが添えられたこの曲に目が止まったんです。3Dで作るなら、これが一番楽しそう!!　と、ロング曲であることをウッカリ忘れてこの曲を選びました。

「近未来のレースバトル」のキーワードを聞いた時点で、すでに頭の中で現在のイメージができ上がっていたので、キャラやマシンなどのデザインもすんなりとできました。苦労したのは、久々の3Dでカンを取り戻すのに時間がかかったことと、ロングなんで制作に時間がかかったことかな～。

これからもっともっと3Dも2Dも勉強して、もっともっとクオリティの高い作品を作っていきたいな～と思っています。

ガンバルぞー！　お～！



曲名	アーティスト名
Ru-Ru-Ru	Sis Bond Chit
ZĒNITH	TEЯRA
When I come back	DAVIGHT
Forever free	colors feat.Luca
Venus	Tatsh + RayZY
WISH	mira
On Cloud Nine	Brian Smith
真実 ～ GFDM Ver. ～	柴田浩之
Circles	Thomas Howard Lichtenstein
砂浜	RIZE
CHANCE !	♪♪♪♪♪
世界はそれを愛と呼ぶんだぜ	♪♪♪♪♪
カルマ	♪♪♪♪♪
Go my way	♪♪♪♪♪
DELIGHT	SA

新曲を追加公開!!

今号までに紹介した楽曲以外にも、新曲はまだまだあるぞ。ということで、前号で紹介しきれなかった楽曲をここで紹介しよう！

左の曲リストを見てもらえれば分かる通り、本作では何とIIDXシリーズでお馴染みのコンポーザーTatsh氏の名前があり、Tatsh + RayZYというアーティスト名で"Venus"という楽曲が収録されている。RayZYという名前は、読み方から察するともしかしてBEMANIシリーズのコンポーザーであるアノ人なのか!?　まだプレイしていない人は自分の耳で確かめてみよう！



Tatsh+RayZYの"Venus"。IIDXシリーズのTatsh氏がギタドラに初参加！

そのほか、ギタドラでもお馴染みとなったTEЯRAの新曲やThomas Howard Lichtensteinの新曲も収録されており、版権曲では"世界はそれを愛と呼ぶんだぜ"や"カルマ"といった有名楽曲も収録されているので、ギタドラシリーズを本作から始めたいという人にもとっつきやすいぞ。

新曲はもちろんどれもやりごたえある楽曲ばかりだが、今までのシリーズで収録されていた楽曲も盛りだくさん。新曲・旧曲合わせて全曲プレイして、ギタドラシリーズの面白さを体感しよう！



TEЯRAの新曲"ZĒNITH"。今回もスピード感溢れる楽曲になっており、難度も初級者～上級者まで楽しめるぞ。

シリーズ最新作早くも発表!!

beatmaniaⅡDX®14 GOLD

時がたつに連れ、プレイヤーのやり込み、盛り上がりが激化していくⅡDXシリーズ。『DistorteD』の稼働から7カ月近くが過ぎ、早くも新作である「beatmaniaⅡDX14 GOLD」の姿が見えてきた!! 今回は、AM PIA川崎ダイス店で行なわれた、ロケテストの情報をメインにお伝えしよう。

beatmaniaⅡDX14 GOLD
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+1スクラッチ
■発売日：今冬予定
■使用基板：—

大盛況!! ロケテストリポート

AM PIA川崎ダイス店で行なわれたロケテストは、ⅡDXシリーズのとどまらぬ勢いを示すかのような大盛況ぶり!! 常時20～30人近くが並んでおり、なかなかプレイまでたどり着けない大混雑の状況となっていた。ロケテストでプレイできた新曲は、下の表を参照してほしい。中でも、ロケテストの途中から追加されてプレイできるようになった「op.31 抒情」が話題を呼んでいた。というのもこの曲、30回以上BPMが変化するようなのだ。スコアラー泣かせの超難曲であることは疑いようの無い事実であろう。



ここからは、ロケテスト時に追加されていた新システムを幾つか紹介していこう。なお、ゲームデザインは『GOLD』らしくかなりゴージャス!! フルコンエフェクトも当然の「金」だ。

■新エフェクター「PITCH」の追加：スピーカーから流れる曲のピッチを変更できる。VEFXのスライダーバーを上げると音が高くなり、下げると音が低くなる。昔のⅡDXで、KEY CONTROLを使って遊んでいた人には懐かしい機能といえるだろう。歌モノ系に適用すると面白いかも!?

■ステージリザルト：自分のスコアとTARGETスコアの差分が、ステージリザルトにも表示されるようになった。また、最も近いDJレベルとの差分も表示される。ギリギリAAAが出なかった場合は「AAA：-0003」などと表示され、あと3点足りなかったことが分かるという仕組みだ。

■カテゴリークローズ：白鍵盤が楽曲決定ボタンに、黒鍵盤がカテゴリークローズ専用ボタンとなった。リスト上のどこでも、黒鍵盤を押すことでカテゴリーを閉じられるようになったため、プレイしたい楽曲を探すのが楽になるぞ。





ロケテスト段階での新曲

ジャンル	タイトル	アーティスト
NOSTALISH REQUIEM	CaptivAte ～誓い～	A/I
CYBORG TRANCE	Cyber Force	Sota Fujimori feat.cyborg AKEMI
ACID JAZZ	earth-like planet	ELEKTEL
BUCHIAGE TRANCE	FIRE FIRE	StripE
PROGRESSIVE	HALF MOON	Mutsuhiko Izumi
FREEFORM HARDCORE	KAMAITACHI	DJ TECHNORCH fw. GUHROOVY
NU-SKOOL BREAKS	LASER CRUSTER	L.E.D.
HOUSE	Make Me Your Own	good-cool ft. Raj Ramayya
PIANO CONCERTO	op.31 抒情	akiko

ジャンル	タイトル	アーティスト
小倉テクノ	Play back hate you	AKIRA YAMAOKA
EUROBEAT	Roulette	Y&Co.
HANDZ UP	Second Heaven	Ryu☆
HYPER J-POP+	STARS ☆☆☆ (Re-tuned by HΛL)-IIDX EDITION-	TЁЯRA
SCHRANZ	the shadow	kors k
PSG WORKS	TRANOID	T&S seq. factory
RETRO RAVE	X-rated	SADA
DIGITAL ROCK	Yabis Starlight	DAJI
TRANCE	シティ・エンジェル	PINK PONG

感動クライマックス!

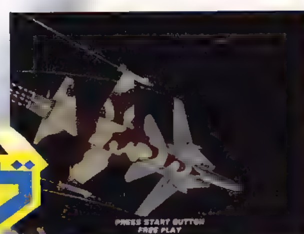


AFTER BURNER CLIMAX™

名作の血を継承する超高速フライトシューティングゲームの、操作方法から基本ルールまで完全網羅。大空で敵機を狩る興奮が、闘争本能に火を付ける!

アフターバーナー クライマックス
■メーカー：セガ
■ジャンル：フライトシューティング
■操作方法：アナログ操縦桿+2ボタン+スロットルレバー
■発 売 日：2006年予定
■使用基板：LINDBERGH

Text:閃屋





音速ぶっちぎりのフライトシューティング

初フライトのために覚えておくべき筐体のABC

フライトゲームで久々に可動筐体の登場とあって、期待に胸を膨らませている人も多いはず。「戦闘機の操作は難しい」と思い込んでいる初心者のアナタ、そんなことはありません! 右手をコントロールスティックに、左手をスロットルレバーに添えれば格好は立派なパイロット。事前に操作系を把握しておけば、恐い物無し!



コントロールスティック

これを動かすことで自機を上下左右に移動させる。ミサイルトリガーでミサイルを、ガントリガーでガンを発射する。



モーションストップボタン

このボタンを押すと、筐体が動かなくなる。酔いの苦手な人は押してプレイしてもいいぞ。

スロットルレバー

自機の速度を変化させるレバー。手前に引くと減速し、奥に押すと加速する。奥に倒した状態からもう一段階押し込むことでクライマックスモード(43ページ参照)が発動。

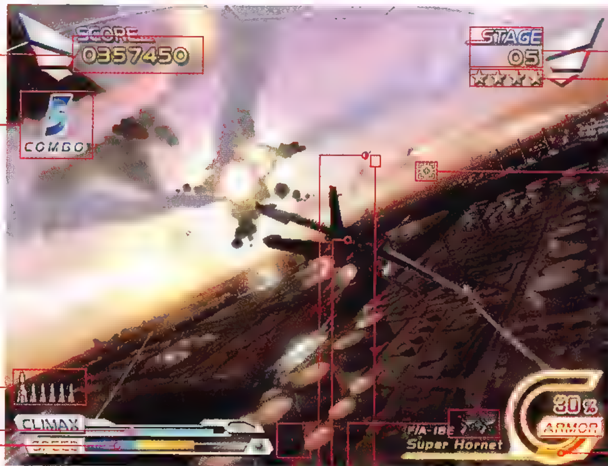


シートベルト

プレイの前にしっかり装着すること。そうしないと筐体は可動しないようになっている。また、筐体の台座部分に荷物を置くと、同様に筐体は動かない。

基本操作をおさえればだれでもエースパイロット!

1人プレイの画面の見方





スコア

敵機を撃墜するなどして獲得したスコアが表示される。

コンボ数

敵機を連続で撃墜するとコンボ数が上がって高得点となる。一定時間内に連続して撃墜しないとコンボは途切れる。

ミサイル残弾数

発射できるミサイルの残弾数を示す。減ったミサイルは時間の経過によって少しずつ補充されていくので、それほど神経質にならなくていい。

クライマックスゲージ

このゲージが満タンになると、クライマックスモードを発動できるようになる。スロットルレバーを奥に押し込め!

スピードゲージ

自機のスピードを表す。青→黄→赤の順でゲージが増えるほど高速。

緊急指令サイン

緊急指令が発動されると、この位置に緊急指令を示す上のようなアイコンが表示される。

残機数表示

自機

敵機

ステージ

現在のステージ番号を表す。

スター

敵機をより多く撃墜する、被弾を防ぐなど、優れたプレイをすることでスターが表示されていく。スターの数に伴って、敵機の数や動きなどが変化する。

ロックオンカーソル

このカーソルを敵に重ねるとロックオンできる。敵にロックオンした状態でミサイルトリガーを引けば、その敵めがけてミサイルが飛んでいく。

耐久力ゲージ

敵ミサイルを被弾したり、地形と接触すると耐久力ゲージが減っていく。無くなると、手持ちの機体を1機失う。

敵ミサイル

自機めがけて飛んでくるので、左右の移動や速度調節で避けよう。

狙った獲物は逃がさない 攻撃方法

自機の装備は、ミサイルとガンの2種類が用意されている。ガンは近距離の敵機に有効な武器。ほぼ一直線に飛ぶので敵機に当てるのは難しいが、弾数は無制限。ミサイルは敵機をロックオンした状態で発射すれば確実にヒットする。ただし一気に使うと底を突くので注意。使用頻度が高いので、敵機を素早くロックオンできるようになりたい。



ロックオンカーソルを合わせろ!

ロックオンしたい敵の方向にコントロールスティックを思い切り「グン」と引けば、ロックオンカーソルを合わせやすい。ミサイルは時間の経過で補充されるが、乱発し過ぎると底を突いてしまうぞ。



近い敵にはガンも有効



間近に居る敵は、ガンで撃ち落とせる。自機を追い越して目の前に出てくる敵機は、いいカモだ! ある程度弾数に制限があるミサイルに対して、ガンは残弾数を気にせず撃ちっ放せるのが利点。

誘導弾をスイスイ避けろ 回避方法

敵から発射されたミサイルは、自機をホーミングして飛んでくるため、ミサイルの追尾を振り切るように意識すること。序盤では大きな円を描くように自機を動かすと避けやすい。

また敵ミサイルだけでなく、山肌や崖などの地形があるステージでは、これにぶつかると耐久力ゲージが減る。くれぐれも地形への接近し過ぎには注意しよう。



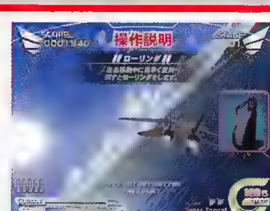
レバーを倒さず一直線上を飛んでいると、確実に敵ミサイルの餌食となる。弾幕を避けないと先のステージは拝めないぞ!



地形に翼をぶつけないよう避けて進むべし。速度を抑え気味にすれば避けやすいが、あまり遅いと敵の餌食に……。

素早くローリング

『アフターバーナー』シリーズではお馴染みのローリング操作が本作でも可能。操作方法は、コントロールスティックを左右どちらかに倒した状態から、素早く反対側に倒すと、機体が左右逆の方向へひらりと反転する。緊急回避の手段として覚えておきたい。



迫り来るミサイルから逃げる際、反対方向に身を翻して逃げることが可能。

大量の敵を撃墜するチャンス！
クライマックスモード

大量ロックオンを可能とし、一気にコンボ数を稼げるのがクライマックスモードの特長。クライマックスゲージが満タン時にスロットルレバーをさらに奥に押し込むことで発動する。ロックオンカーソルが広がって、遠方の敵もまとめてロックオン可能となる。しかもモードが解除された際、ロックオンしておいた敵にミサイルが一斉に襲いかかって簡単に大量コンボをたたき出すことができるのだ。当然、敵が密集して出現するポイントで使うのがコツといえる。



スロットルレバーをさらに押し込んで発動！

過去作品には無かった本作独自のシステム、それがクライマックスモード。画面左下のクライマックスゲージが満タンになったら発動可能。発動すると自機以外の周囲の世界がスローになり、ロックオンカーソルの範囲が広がる！

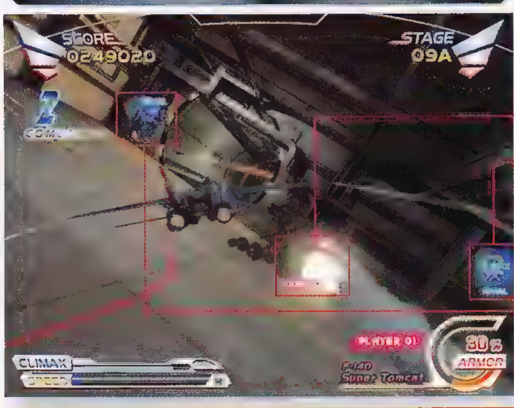


多数の敵機にロックオン

小さなロックオンカーソルを遠方の敵に合わせていくのは大変だが、巨大カーソルなら大雑把に動かすだけで簡単にロックオンできる。遠方に出現したばかりの密集した敵など、「あっ」という間にまとめてロックオン！　一機も漏らさず撃墜して、コンボ数を稼ごう。

ライバルとの競演
通信プレイ

通信プレイ時の画面の見方



DOWNED

敵を撃墜したことを表す。1Pプレイヤーが撃墜したら赤、2Pプレイヤーが撃墜したら青で表示され、どちらのカウントになるか一目瞭然。

相手の状況アイコン

ライバルの状況がリアルタイムにアイコンで表示される。内容は下の通りなので、しっかり把握しておこう。

RIVAL

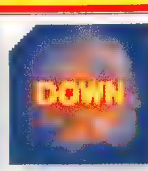
ライバル機。通信相手が先を行く時だけこのように機影を視認できる。

ライバルより少しでも多く敵を倒せ

通信プレイでは、敵機を1機でも多く撃墜する事が勝利への鍵となる。そこでライバル機よりスピードを上げて、先行した方が断然お得。またロックオンカーソルを合わせても、ライバルに横取りされる場合もある（クライマックスモード発動中であっても）ので、どんどんミサイルを発射しよう。



ライバルがクライマックスモード発動中であることを示す。



ライバルが墜落したことを表す。撃墜数を上げるチャンス！



ライバルがゲームオーバーとなったことを表している。

選べる機体は3種類

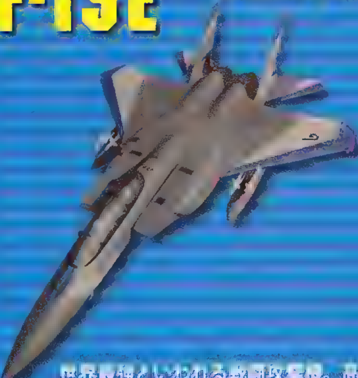
ゲーム開始時に、人気の高い3機種から搭乗する機体を選択可能。それぞれ4種類のカラーリングが用意されている。基本的な性能はほぼ同じなので、見た目重視で選んでよし！

F-14D SUPER TOMCAT



過去シリーズで主役を務めた機体のモデルとなった戦闘機。『トップガン』を始め数々の映画などに登場。可変翼の独特のフォルムから、現役を引退した今も人気が高い。

F-15E STRIKE EAGLE



世界最強といわれる戦闘攻撃機。高い空戦能力を持つF-15のパイロットは特別に「イーグルドライバー」と呼ばれ、パイロットたちのせん望の的となる存在。

F/A-18E SUPER HORNET



1機で対空戦、対地攻撃の二役をこなす優れもの。E型はエンジンを始め大幅な強化が施され、C型以前とは別物に化けた。F-14と世代交代して世界各地に配備されている。

開幕直前！　新カードの画像を公開！

ベースボールヒーローズ2

BASEBALL HEROES 2

待ちに待った新カードの画像が到着！　今回はSPカードを含む各球団の主力選手、計72枚を紹介。加えて前作からの変更点もメーカーに直撃。きっちり覚えて来たるべき開幕に備えるべし！

ベースボールヒーローズ2
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2006年秋予定
■使用基板：ー

Text:マンモス丸谷

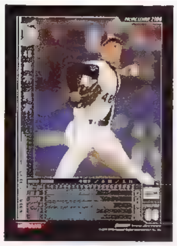
千葉ロッテマリーンズ



清水 直行

SPECIAL CARD

4年連続二桁勝利を達成している、マリーンズのエース。昨季はやや不振に陥った時期もあったが、プレーオフ、日本シリーズなど、ここぞという場面で本領発揮。本作でもローテーションの中心を任せるに十分な能力値を持っている。



高木 晃次

阪急ブレーブス在籍経験を持つ大ベテランながら、速球のキレは衰え知らず。ロングリリーフも可能な左のリリーフだ。

井上 純

昨年は横浜ベイスターズに続きリーグ優勝、日本一を経験。ゲーム中でもいぶし銀のバッティングで存在感を放つ。





サブロー

"つなぐ4番"として一躍脚光を浴び、守備の人からオールラウンダーな外野手に成長。今季の不振はゲームで晴らせ！

バーン

バファローズ在籍時の登録名は"ケビン"。ホークス戦の相性のよさを買われて入団した。威力のある直球が魅力。





川崎 雄介

層の薄い左ピッチャーを補強すべく獲得された社会人出身のルーキー。ポスト藤田としての期待がかかる即戦力だ。

阪神タイガース



シーツ

SPECIAL CARD

2005年にカープから移籍。シュアなバッティングと手堅い守備でリーグ優勝に貢献。『BBH』内の外国人選手としては、最高の守備力を持つ選手として愛用者が多かった。内野ならどこでもこなせるユーティリティ性も魅力の一つ。



野口 寿浩

タイガースでは控えのキャッチャーだが、実績と実力は十分に正捕手クラス。特にリードには定評のある選手だ。

下柳 剛

巧みなピッチングで打者を手玉に取る左投手。ケガ知らずのタフネスさのおかげで、今バージョンでは価値がアップ!?





秀太

内野ならどこでもこなせるユーティリティプレイヤー。器用なバッティングと俊足で、相手チームをかき回すのも得意。

藤本 敦士

昨季からセカンドに定着し、鳥谷とのコンビで安定した守備を披露。堅実な打撃とショートの守備適性も隠れた魅力。





江草 仁貴

先発、中継ぎ、そしてロングリリーフもこなし、チームに貢献する貴重な存在。本作では黒カードにランクアップした。

福岡ソフトバンクホークス



馬原 孝浩

SPECIAL CARD

2005年にチーム事情で急きょクローザーに転向。しかし見事その期待にこたえ、ホークスの守護神に定着してチームに貢献。日本人最速クラスの速球に今年からは安定感も加わったことが評価されてか、本作でレアカードにランクアップ。



大道 典嘉

代打の切り札としてチームに貢献するベテラン選手。右打ちを徹底した粘りのあるバッティングはゲーム中でも健在だ。

大村 直之

ホークス不動の切り込み隊長。コンスタントに3割を超える打撃と守備範囲の広さはゲーム中でも大きな戦力となる。





斉藤 和巳

投手として屈指の完成度を誇る、リーグを代表する本格右腕。今季大きく改良された投球フォームの再現度に注目。

寺原 隼人

かつて甲子園を沸かせた剛速球は健在。今季は先発で勝利も挙げた。白カードの投手としては抜きん出た性能を持つ。

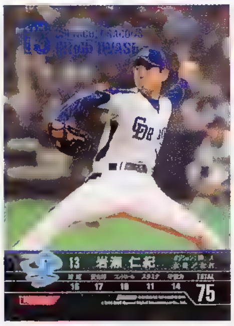




松田 宣浩

その潜在能力を買われ、1年目からサードの定位置を与えられたルーキー。選手レベルが上がると化けるタイプか!?

中日ドラゴンズ



岩瀬 仁紀
SPECIAL CARD

ドラゴンズに入団以来7年連続50試合登板を続ける、ケガ知らずの鉄腕ピッチャー。昨年は大魔神佐々木の持つシーズンセーブ記録を更新。本塁打を許さない重い球と決め球の高速スライダーで三振の山を築き、チームを勝利に導け。



川相 昌弘
送りバントの成功率はゲーム中でも最高レベル。セカンド、サード、ショートを高いレベルでこなせる守備職人でもある。

山本 昌
80年代からドラゴンズ投手陣に君臨する大ベテラン。百戦錬磨の投球術とスクリューボールのキレは『BBH2』でも健在だ。





井上 一樹
シェアなバッティングでチームを支える外野手。投手出身のためか肩が強く、本ゲームでも送球値の高さに反映されている。

森野 将彦
代打としてチームを裏から支える期間が長かったが、今季はレギュラーに定着。打撃だけでなく内外野を守れる器用さも○。





藤井 淳志
ルーキーながら最高レベルの守備力を持つ、次代の中心選手。荒削りな打撃はプレイヤーの読みでカバーしよう。

西武ライオンズ



和田 一浩
SPECIAL CARD

2000年代のライオンズ打撃陣をカブレラと引っ張る中心選手。前作では多彩なスキル所持と全カード中最高クラスの打撃力で、数多くのプレイヤーに起用された。その打撃力は本作でも健在！ 4番も任せられる勝負強さも特筆ものだ。



江藤 智
ライオンズへの移籍で心機一転。持ち前の打撃力が復活し、チームに貢献。白カード屈指の長打力でホームランを量産しよう。

石井 義人
チーム随一の打撃センスを持つ天才肌のバッター。パワーヒッターの多いライオンズの中では貴重なアベレージヒッターだ。





赤田 将吾
今年から選手会長も務める、松坂世代のスイッチヒッター。身体能力の高さはゲーム中では走力の高さに反映されている。

田﨑 昌弘
140キロ台の直球と変化球のコンビネーションで、試合中盤の流れを作る。白カードになったが使い勝手に変化は無い。





G.G.佐藤
今季前半戦のブレイクのおかげで能力値がアップ。ゲーム中でも長打を狙える存在になった。強肩も特徴の一つ。

横浜ベイスターズ



金城 龍彦
SPECIAL CARD

WBC日本代表にも選ばれた、球界を代表するスイッチヒッター。ハマればヒットを固め打ちする、本人いわく"野性"のバッティングだけでなく、走力、守備力、送球も一級品。欠点らしい欠点の無い、非常に使いやすい性能のカードだ。



種田 仁
"ガニマタ打法"でおなじみの個性派バッター。実は守備力も高く、セカンドだけでなく、サードをこなすことも可能だ。

相川 亮二
ベイスターズ不動の正捕手。今作では黒カードにランクアップ。キャッチャーに必要な能力値も上昇している。





秦 裕二
今季前半は先発の一角を任された、成長著しいエース候補。多彩な変化球を決め球に使い分け、打者を打ち取っていく。

吉村 裕基
ホームランを量産して現在ブレイク中の若手。現実に合わせて守備適性が外野に変更。打撃力も向上している。





ベバリン
スワローズ在籍時に横浜キラーとして名をはせたピッチャー。長身から投げ下ろされる直球を中心に投球を組み立てる。

気になる変更点をメーカーに直撃！

カードの画像や性能だけでなく、試合の流れやさい配など既存の要素がどのように変化しているかも気になるところ。そこで『ベースボールヒーローズ2（以下BBH2）』でリニューアルされた点をメーカーに直撃！ 実戦に役立つ情報を提供してもらえた。特に監督の昇段システムの変更点については、初公開の情報ばかり。そのほかの変更点と併せて覚えて、稼動の際に役立ててほしい。

カード編

まずカードの総数だが、前作と同様の枚数（480種類以上）用意されている模様。選手のデータなどはもちろん、2006年度版に対応になっている。また、6月下旬のトレード期間ギリギリに成立した移籍も反映されているぞ。

そして前作のカードも基本的には使用可能。しかし2005年で引退、または海外移籍した選手に関しては、残念ながら使うことができない。その使用できない選手は右の表の通り。右のリストに記された選手を愛用しているプレイヤーは注意してほしい。

『BBH2』で使用できないカード

球団	選手	球団	選手
タイガーズ	久慈 照嘉	オリックス	マック 鈴木
	的場 寛一		塩谷 和彦
	ブラウン	ジャイアンツ	中村 隼人
マリーンズ	初芝 清		元木 大介
ドラゴンズ	大友 進		後藤 孝志
[illegible]	田口 昌徳		シコースキー
	城島 健司		ローズ
	フェリシアーノ	ファイターズ	入来 祐作
	バティスタ		石本 努
	出口 雄大		ミラバル
ベイスターズ	佐々木 主浩		アルモンテ
	若田部 健一	カープ	野村 謙二郎
	斎藤 隆	イーグルス	川尻 哲郎
	ホルツ		小林 宏
	ウィット		ホッジス
ライオンズ	高木 大成		ラス
	森 慎二		トレーシー
スワローズ	山本 樹		ロペス

オリックス・バファローズ



平野 佳寿
SPECIAL CARD

ルーキーながら完成度の高い本格派右腕。今シーズン、特に前半戦の快進撃が認められいきなりのSPカード化。十分に先発を任せられる能力値だ。新人王争いを演じたファイターズ八木のカードのレアリティも気になるところだ。



村松 有人
俊足巧打でチームを引っぱる外野手。前作ではヒットを量産しやすい選手として使用率が高かった。本作ではいかに？

萩原 淳
プロ入り9年目で投手に転向した異色の経歴を持つ。昨年は中継ぎや、3イニング限定の先発として数多くの試合に登板。





北川 博敏
白カードになったのは低コストのチームを指揮するプレイヤーにとって朗報か!? 勝負強い打撃に衰えは無い。

塩崎 真
サード、セカンドもこなせるユーティリティ性の高い内野手。ミート、走力も高く、主力でも控えに置いても生きる選手だ。





坂口 智隆
1軍での飛躍が期待される若手外野手の中でも一番の成長株。イチロー並みと評されるスイングスピードと俊足が特徴。

東京ヤクルトスワローズ



リグス
SPECIAL CARD

ミートとパワーを兼ね備えたバッティングが今シーズンに開花。白カードからSPカードに一気に昇格。超攻撃型2番打者として、交流戦の快進撃を演出した。"ニャー"のパフォーマンスが再現されているかも気になるところ。



土橋 勝征
チームの黄金期にはセカンド、現在は代打でチームをサポートする。敵チームから"いやらしい"と評される打撃は健在。

高津 臣吾
テスト入団から古田ヤクルトに復帰。制球力とシンカーのキレは健在。メジャー帰りの投球術で、打者をほんろうする。





宮出 隆自
投手から転向した大型外野手。パワーあふれる打撃が持ち味。現実の活躍を反映して、能力値＆黒カードにランクアップ。

藤井 秀悟
選手生命を脅かした大ケガから完全復活。安定感抜群の制球と決め球のチェンジアップで『BBH2』でも凡打の山を築く。





田中 浩康
ブレイクが期待される早稲田大学出身の若手内野手。白カードにレアリティが変更されたが、能力値に大きな変更は無い。

北海道日本ハムファイターズ



金村 曉
SPECIAL CARD

ここ10年のファイターズを代表する不動のエース。多彩な変化球と球界屈指のコントロールは、ゲーム中でもばっちり再現されている。今シーズンから投げ始めた変化球、パームボールがどのようも再現されているかにも注目したい。



田中 幸雄
20年のキャリアすべてを日本ハムに捧げる、チーム最年長選手。ゲーム内でも勝負強い打撃を見せてくれる。

坪井 智哉
白カードになっても打撃力は健在。振り子打法が生み出す抜群のバットコントロールを武器に、ヒットを量産しよう。





建山 義紀
毎年安定した成績を残す、中継ぎ投手。疲れ知らずのタフネスさはケガが実装された今作では、より貴重な戦力になるはずだ。

鶴岡 慎也
チーム随一のキャッチャーリードでヒルマン監督の信頼を勝ち取りレギュラーに定着。本作で待望の初カード化を果たした。

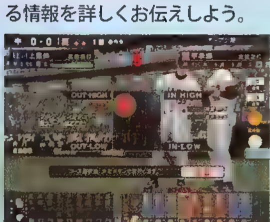




マシーアス
安定した守備力が売りの助っ人としては珍しいタイプの内野手。外野も守れる守備適性に両打ちと、使い勝手のよさが目立つ。

試合＆選手編

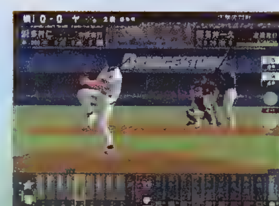
投手には決め球の選択、野手には得意コースが追加されたことにより、選手の個性がより明確になった『BBH2』。今回は試合の流れやチームの運営に大きく影響を与えると予想される、ケガに関する情報を詳しくお伝えしよう。



新要素はいずれも選手の個性を強調するもの。選手起用に大きな幅ができそうだ。

ケガの存在がチーム運営を変える？

デッドボールが発生するようになったことで、現実の野球と同じく負傷退場が起こり得る『BBH2』。こういった突発的なアクシデントだけでなく、本作では連投や長イニングのリリーフなど"疲労"が原因のケガも発生し、ケガの頻度自体も選手ごとに異なっている。ケガの度合いによっては数試合出場できなくなってしまうことも。チームを作る際はカードの数値だけではなく、ケガしやすいポジションに複数の控え選手を登録し、過度の連投を防ぐローテーションの確立などがテーマになりそうだ。アクシデントに強いバランスの取れたチームを作り、勝ち星を重ねていこう。



投手には体力の減り方にも変更があった模様。いずれにせよ過度の登板は危険なようだ。



デッドボールによる負傷。試合中にすぐ復帰できるかは体調が影響する？

読売ジャイアンツ



二岡 智宏

SPECIAL CARD

ショートをこなせる守備力と広角に長短打を放てるバッティングで、入団以来1軍に定着する。打撃力のあるショートとしてはゲーム中でも随一の存在だ。今年は1試合10打点という記録をマーク。固め打ちができる能力も反映されている!?



工藤 公康

球界最年長ながら進化を遂げる恐るべき40代。前作でGRになった能力は健在。直球、カーブを決め球に三振の山を築け。

大西 崇之

闘志を全面に押し出したプレイが魅力の、ジャイアンツには貴重な選手。代打、守備固め両方をこなせそうな能力だ。





小関 竜也

メジャー挑戦を経てジャイアンツにテスト入団。高い守備力は本作でも健在。チャンスメーカーとしても期待できる。

矢野 謙次

前作のパワーアップ版で、大きな能力アップを果たした生え抜き外野手。今作でも攻守両面に活躍できそうな能力だ。





ディロン

フロリダ・マーリンズから獲得した一塁手。バッティングよりもセカンド、サード、外野も守れる器用さが魅力か。

東北楽天ゴールデンイーグルス



一場 靖弘

SPECIAL CARD

勝ち星には恵まれていないが、潜在能力はだれもが認めるところ。今年は岩隈が開幕前から離脱したこともあって、エースとして活躍した。SPカードになり、能力値アップしている。先発として期待できるカードに成長した。



吉田 豊彦

毎シーズン40～50試合の登板を淡々とこなす、隠れた鉄腕ピッチャー。連投に耐えるタフさは本作でも生きるはず。

吉岡 雄二

引退の危機を実力で回避。白カードになってもコンスタントに二桁本塁打を放つ長打力は、パワーの高さに反映されている。





高須 洋介

バッティングに確実性が備わり、チームの上位打線に定着。本作でも守備だけのイメージを一掃し、主力として活躍できるか!?

藤崎 紘範

先発定着が期待されるチームの中堅投手。球威、制球、変化球ともに平均的な能力を持つ。うまく生かせるかは監督次第!?





インチェ

WBCに台湾代表として出場した左投手。140キロ後半の直球にスライダーなど変化球を織り交ぜて打ち取っていく。

広島東洋カープ



嶋 重宣

SPECIAL CARD

すっかりチームの主軸打者として定着した"赤ゴジラ"。アベレージを残せるバッティングだけに目が行きがちだが、そつなく守備をこなせる能力値も強打者としては貴重。バランスのいい外野主として本作でも活躍することができるだろう。



緒方 孝市

長年カープの外野を守り続け、ベテランになった今でも走攻守そろった高いレベルの選手。主力として十分活躍できる。

長谷川 昌幸

ブラウン監督のもと、中継ぎで再スタートを図る。球威のある直球は本作でも中継ぎ向き。変化球の種類も多彩。





森笠 繁

俊足巧打に献身的な守備とカープ"らしい"スイッチヒッター。近年向上したバッティングもカードに反映されている。

松本 高明

入団以来着実に成長を遂げる内野手。今回初のカード化。走力は初期から一級品。成長次第で万能内野手に大化けする!?





フェリシアーノ

ドミニカのカープアカデミー出身の速球派ピッチャー。2軍で好投を続ける潜在能力を引き出せるかは、監督次第だ。

監督&昇段システム編

全国のプレイヤーとの熱戦に勝利し、監督の段位をアップさせていくのも本シリーズの楽しみの一つ。ここでは追加されたサインや大きく変更された昇段システムを解説。新たなルールを理解して全国ランキングの上位を目指せ！



サインの増加によって新たな駆け引きが発生。相手の思考を読んで作戦を成功させろ！

サインの追加で戦略性アップ

攻撃時のサインに追加されたのが、バントエンドランと進塁打。走者を進める手段が増えたことにより、以前よりも監督の思惑に沿った攻めを展開できそうだ。守備時のサインには打者に得意コースが追加されたためか、内角、外角どちらにボールを投げるかが選択できるようになった。また内野と外野の守備シフトを個別に設定することも可能になっているぞ。

攻撃時の新サイン	守備時の新サイン
・バントエンドラン	・内角（外角攻め）
・進塁打	・内野右（左シフト）

昇段システムや監督評価を一新

本作の昇段はポイントではなく、対戦する5球団との対戦成績を個別に集計。同一球団との3試合分の結果で増減する"勝ち星"の数によって判定される。現実のペナントレース同様、3連戦で勝ち越せるかどうかがチーム浮沈のカギを握っている。そして、監督の戦歴を見られる場所も用意されるようだ。ここではペナントの受賞歴や1試合最多奪三振、最多安打といった記録の閲覧が可能となっている。また本作では、その日限りで決められた条件（勝ち星や得点など）を競う特殊なイベントが定期的に開催される。短いプレイ期間でも楽しめる工夫が盛り込まれているぞ。

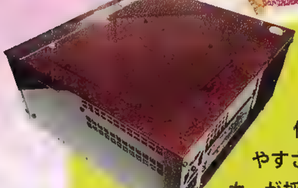
いち早く出展機種をお伝えしよう!

第44回アミューズメントマシンショー 速報!!



SNKプレイモア TAITO Type X²参入&新作発表!!

これまでにもさまざまな基板でリリースしてきたSNKだが、今回のAMショーで、TAITO Type X²への参入が発表された! 予定されているタイトルは、『KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"』、『サムライスピリッツ閃』、『THE KING OF FIGHTER XII』の3本! どれも期待充分!!



信頼性の高さと開発環境の整えやすさには定評があり、多数のメーカーが採用に踏み切ったアーケード専用システムボード「Type X」。その正統後継機とも言える基板が「Type X²」だ。今回発表されたタイトーの新作、そしてSNKプレイモアのニュータイトルをはじめとして、数々の作品がType X²でリリースされる予定。今後のアーケード業界の中核となる基板の一枚だ!

THE KING OF FIGHTERS XII

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"



サムライスピリッツ閃



「侍魂64のリベンジ!」との決意を持って開発中の『サムライスピリッツ閃』。今回はデモ画面のみの発表だったが、ゲーム画面の発表が待たれる!

みんなで鍛える全脳トレーニング

東北大学 川島隆太教授 監修

脳トレで全国通信対戦!?



RW(リライタブル)カード筐体第三作として今回発表されたのは、なんと今話題の「脳トレ」ゲーム。脳トレの第一人者・川島隆太教授の監修で作られた本作は、プレイすることで脳がまんべんなく活性化するうえ、全国のプレイヤーとの対戦でさらに集中を高め、従来の脳トレゲーム以上の効果を生み出すという斬新な作品だ。RWカード筐体の特徴であるタッチパネルの簡単操作はもちろん、カードには最新の脳年齢や成績が常に記入されるぞ。





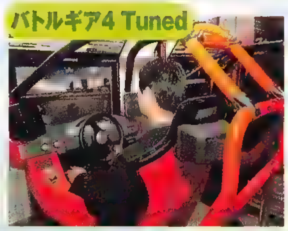
かわいいアシスタントキャラと一緒に、豊富なメニューで全国対戦ができるのだ。

太鼓の達人9



人気の太鼓ゲーム最新作には、追加曲がなんと48曲も!?

バトルギア4 Tuned



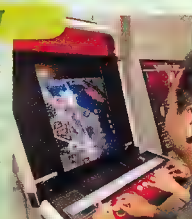
新要素である「ドリフトモード」や新仕様のMTモードを搭載!

兎 -野性の闘牌- オンライン DDの血統



「兎」最新作はチーム(2キャラ)を操り、ほかの3チームとオンライン対戦!

雷電IV



タイトーの新筐体「VEWLIX(ビュウリックス)」と共に出展されていたのは、『雷電IV』。正統派縦シューの魅力が凝縮されているぞ!!





タイトーブースでは[illegible]『アクエリアンエイジ オルタナティブ』[illegible]の主題歌「救世主」[illegible]





セガブースでは[illegible]

ケイブブースは恒例のコスプレ祭り。レコ姫と旗上げゲームをするイベントが行なわれた。

MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B



家庭用を経てさらに進化!

『闘劇』種目にも選ばれた実績を持つ人気2D格闘ゲーム『メルティブラッド アクトカデンツァ』のPS2版を、さらにアーケード版として逆移植したのがこの「Ver.B」だ。その充実の完成度が、ついに今回披露された。



CPU専用キャラで人気の高い白レンがプレイヤーキャラとして初お披露目ということで、新しく描き起こされた一挙一動に注目が集まった。

対戦バランスの調整はもちろんのこと、30以上のキャラカラーなど、新たな楽しみも追加されてじっくりと遊べる作品となっている。また、同時押し操作を行なえる新ボタン「クイックアクション」ボタンは、快適の一言。ほかにも各所の画面演出や特殊操作が分かりやすくなっており、より遊びやすい配慮がなされている。

OutRun2 SPECIAL TOURS SDX



『アウトラン2』が、なんと二人乗り筐体に!? 衝突やステージ分岐時に運転者が切り替わるというシステムで、カップルや仲間とワイワイ盛り上がれる。特に4台・8人での対戦は熱狂必至!

機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～

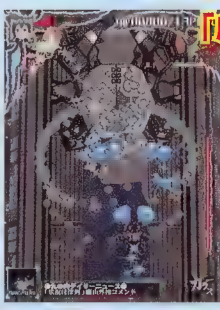




ジオンサイドから見た一年戦争のサイドストーリーがいよいよ開幕! ザクマシンガンを駆使して、激戦を戦い抜いていこう。

カラス





「成長」するシューティング!?

『ラジルギ』に続いてマイルストーンが放つ新作シューティングが、この『カラス』。三種類の武装と無敵攻撃を使うシステムは『ラジルギ』のものを継承しているが、使うほど成長する武器、稼ぐほど倍率が上がる得点システムなど、歯ごたえのある作品に仕上がっている。特異な演出も無論健在!

FUNNY TOUCH 超～かんたん たのしいミニゲーム



40種類のミニゲームから三つを選択してプレイしていくバラエティゲーム。操作はタッチパネルで、直感的に分かりやすいものばかりだぞ。まずは一度プレイしてみよう!

出展ブース	タイトル	開発会社	販売会社	ジャンル	発売時期	掲載ページ
ケイブ	虫姫さまふたり	ケイブ	AMI	縦スクロールシューティング	2006年冬予定	014
	の一みそコネコネパズル たころん	コンパイルハート	AMI	パズル	2006年11月予定	—
セガ	頭文字D ARCADE STAGE 4	セガ		レースゲーム	今冬予定	011
	OutRun2 SPECIAL TOURS SDX	セガ		ドライブアトラクションゲーム	今冬予定	049
	GUILTY GEAR XX Λ CORE	アークシステムワークス	セガ	2D対戦格闘	未定	006
	MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B	エコールソフトウェア	セガ	2D対戦格闘	2006年11月予定	049
	カラス	マイルストーン	未定	縦スクロールシューティング	未定	049
	バーチャファイター 5 VERSION A	セガ		3D対戦格闘	2006年10月バージョンアップ予定	060
タイトー	バトルギア4 Tuned	タイトー		レースゲーム	2006年11月予定	048
	兎 - 野性の闘牌 - オンライン DDの血統	童	タイトー	オンラインドラマティック4人打ち麻雀	今冬予定	048
	アクエリアンエイジ オルタナティブ	タイトー		オンライン対戦型カードゲーム	来春予定	008
	KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"	SNKプレイモア		3D対戦格闘	2007年予定	048
	サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア		剣戟対戦格闘	未定	048
	THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア		対戦格闘	未定	048
	雷電IV	モス	未定	縦スクロールシューティング	未定	048
バンプレスト	THE BATTLE OF 幽★遊★白書～死闘!暗黒武術会～	バンプレスト		3D対戦格闘	2006年9月下旬予定	095
	機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～	バンプレスト		ガンシューティング	2006年12月下旬予定	049
	機動戦士ガンダム 戦場の絆	バンダイナムコゲームス		ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム	2006年予定	026
バンダイナムコゲームス	太鼓の達人9	バンダイナムコゲームス		お祭りバラエティ	今冬予定	049
	みんなで鍛える全脳トレーニング	バンダイナムコゲームス		脳トレーニングゲーム	今冬予定	049
テクモ	FUNNY TOUCH 超～かんたん たのしいミニゲーム	アストロコーポレーション	アルタ	バラエティゲーム	未定	049

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

大盛況だったAMショーですが、今後のゲームセンターを賑わすこと間違い無しのタイトルが続々と発表されました。特にSNKプレイモアから発表された3タイトルには心躍った人が多いのではないでしょうか。

Event

第44回アミューズメントマシンショーがついに閉幕！

http://www.am-show.jp/

去る9月14日〜16日の間、千葉・幕張メッセで第44回アミューズメントマシンショーが開催された。

今年の入場者数に関しては下記の表にまとめたが、一般公開日である3日目の入場者数が昨年に比べて大幅に増加している点が目立つ。これは当日の各メーカーのブースにおいて、さまざまなイベントが多数開催されたことや、特にショー自体の一般認知度が上がり、開放されているプライズマシンなどを楽しみにくる親子連れが増加したことに起因しているようだ。

会場内の様子を見ると、ドライブアトラクション「OutRun2 SPECIAL TOURS SDX」など目を引く大型筐体を多数展示していたセガや、アーティストによるライブが開催されたバンプレストブースが盛況であった。またタイトーブースでは新システム基板「TAITO TypeX2」の発表に伴い、『KOF』シリーズや『サムライスピリッツ』シリーズの最新作が公開されていた。

今回は各メーカーが今後の方向性をはっきりと示したショーであったといえるのではないだろうか。

■第44回アミューズメントマシンショー入場者数

	本年	昨年
1日目（業者日）	15,423人	15,790人
2日目（業者日）	12,029人	13,067人
3日目（一般公開日）	19,264人	15,498人
合計	46,716人	44,355人













Event

セガのアミューズメント施設だけのお得なキャンペーン情報！

http://osharemajo.com/

ゲームセンターで遊んでいてのどが渇いたとき、そのお店に置かれた自動販売機を利用する人は多いことだろう。今回はそんなときにちょっと得する情報をお届けしよう。

現在、全国のセガ系列のアミューズメント施設約240店舗で、"飲んでもらおう！「オシャレ魔女ラブ and ベリー」キラリン☆ジェリーマスコット"プレゼントキャンペーンが実施されているのだ。これは、キャンペーン実施店舗の自動販売機で販売されているコカ・コーラ社の「ファンタ」300mlボトル缶に、もれなく写真のような「ラブ and ベリー」のキラリン☆ジェリーマスコットが1個同梱されるというもの。マスコットは表と裏にラブとベリーがプリントされていて、絵柄は全部で6種類となっている。どれが当たるかは買ってみてからのお楽しみというわけだ。ちなみに、このキャンペーンはマスコットが無くなり次第終了となるので、欲しい人は上記URLでキャンペーン内容をチェックして、今すぐセガのアミューズメント施設へ急ごう！

PRESENT!

セガ様より「ラブ and ベリー」キラリン☆ジェリーマスコットを6種類をセットにして5名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。



キャンペーンを実施店舗の自販機には、ラブとベリーによるキャンペーン告知ポスターが貼られているはずなので、お店に入ったらまずはチェック！。

Release

唸れ、HTMAX（ハイテンションマックス）！『式神の城Ⅲ』の洗練されたプレイがここに！

http://www.m-cs.co.jp/

約5カ月に渡ってし烈な戦いが繰り広げられ、大好評のうちに終了を迎えた『式神の城Ⅲ』スコアトライアル。結果に関しては前号（アルカディア10月号・102ページ）でお伝えした通りだ。このスコアトライアルで1位を獲得したプレイヤーたちの華麗なるプレイを見ることができるDVDの発売が決定したのでその情報をお伝えしよう。

『式神の城Ⅲ APPRECIATE DVD』と名付けられたこのDVDには、ゲームに登場する全10キャラを網羅する12部門での稼ぎプレイが収録されている。それらのキャラを操るのは、『式神』シリーズで有名なグッデイ21（東京）に集うプレイヤーをはじめとする、スコアトライアル各部門を制したプレイヤーたち。実力に裏打ちされたプレイをぜひたんのうしてほしい。もちろんすべての部門において、ゲームスタートからオールクリアまでの稼ぎプレイがばっちり収録されているので、現在『式神の城Ⅲ』をプレイしている人には参考になること間違い無し！ちなみに収録されているキャラクターの式神タイプだが、基本的にキャラクターごとにスコアが稼げる方の式神タイプでのプレイが収録されているぞ。

3枚組の大ボリュームで登場するこの『式神の城Ⅲ APPRECIATE DVD』、気になる発売日は2006年10月20日予定となっている。この映像を見て練習すれば君も100億オーバーのスコアをたたき出せるようになれる……かも!?

Resume

『式神の城Ⅲ　APPRECIATE DVD』

■発売日：2006年10月20日
■型番：MCSV-0003
■JAN：4560109-15503-3
■価格：6,930円（税込）



登場する全10キャラのプレイが収録されているので、どのプレイヤーにも参考になるのがうれしい。

Release

インターネットランキングも開催予定！ PCで『式神の城Ⅲ』を遊んじゃおう！

http://www.cyberfront.co.jp/

絶賛稼働中の『式神の城Ⅲ』が内容をグレードアップさせてWindows用ソフトとして登場だ。

気になるゲーム内容だがアーケード版を忠実に再現しつつ細部に修正が加えられた「アーケードモード」だけでなく、さらなる調整が加えられた最新版「ディレクターズモード」の追加など、アーケード版をやり込んだ人でも新たな気持ちで楽しめる内容となっている。

さらに今回、アルファ・システムのWebサイト上で、このWindows版のインターネットランキングが10月から開催される予定だ。腕に覚えのあるシューターの皆さんは、今からみっちりやり込んでこのランキングに参戦しよう！

Resume

Windows版『式神の城Ⅲ』

■発売日：2006年9月29日（発売中）
■対応OS：Windows 2000/XP
■JAN：4521923-00174-6
■価格：7,140円（税込）

PRESENT!

サイバーフロント様よりWindows用ソフト『式神の城Ⅲ』を3名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。



動作環境の詳細は上記サイトでチェックしてほしいのだが、CPUはPentium4 2.0GHz以上、Celeron/2.5GHz以上、ビデオカードはDirectX9.0c対応でビデオメモリ64MB以上（128MB以上推奨）を搭載し、ハードウェアT&Lをサポートしたものとなる。

Release

ゲームとはひと味違うストーリー展開を小説で体感せよ!!

http://www.enterbrain.co.jp/

アルファ・システムの人気ゲーム『式神の城Ⅲ』。ゲームの出来もさることながら、魅力的なキャラクターが多く、幅広いファン層を獲得していることはご存知の通り。今回そのノベライズがついに登場！

自称・熱血青年探偵、玖珂光太郎。ただの人間にして一柱の神であり、その身は怪異を引きつける。だが、その日、東京を襲った怪異は、悪しき神々ではなかった。人々を悪夢に陥れ、現実を歪めたその先にあったのは……、ドット絵の世界と白い侵略者たち!? ファミ通文庫『式神の城』シリーズ第6作にして、あらゆるシューターに捧げる避け文学の記念碑。タイムガール、レイカちゃんと、伊勢薙乃とともに、今ここに見参！

Resume

『式神の城Ⅲ －ワールドタイム・トラベラーズ－』

■発売日：2006年9月30日
■著者：（著）海法紀光
（イラスト）そのだみく＋末次誉亮
■価格：672円（本体640円＋税）
■ISBN：4-7577-2747-X

PRESENT!

エンターブレインより『式神の城Ⅲ －ワールドタイム・トラベラーズ－』を5名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。



もちろん今回も「避け作家」こと海法紀光氏の手によるノベライズとなっている。ゲームのファンも小説シリーズのファンもどちらの人にも楽しめる出来となっているぞ。

Release

どこでも『麻雀格闘倶楽部』が遊べちゃう！

http://www.konami.jp/gs/game/mfc/

幅広いプレイヤー層と高い人気を誇る麻雀ゲーム『麻雀格闘倶楽部』が、PSP用ソフト『麻雀格闘倶楽部 全国対戦版』として登場するぞ。

ご存知の通りこのゲームは全国各地の人とリアルタイムで麻雀の対戦ができるというのが人気の秘密。このPSP版『全国対戦版』では、無線LANを利用してインターネットに接続することで、全国のPSPユーザーとの対戦が可能となっている。もちろんPSPのアドホック機能を利用して目の前にいる友達と通信対戦することも可能だ。

また、「プロCPU対戦モード」では、灘麻太郎プロ、小島武夫プロをはじめとする総勢48名の日本プロ麻雀連盟のプロ雀士がCPUとして参戦するので、一人でじっくりと対局したいという人にも歯応えのある内容となっている。

ニンテンドーDSやPS3での登場も予定されているので、今後も『麻雀格闘倶楽部』から目が離せないぞ！



ゲームシェアリング機能にも対応しているので、ソフトを持っていない友達とでも気軽に対戦できる点がうれしい。

Resume

『麻雀格闘倶楽部 全国対戦版』
- ■発売日：2006年12月7日発売予定
- ■対応機種：PSP
- ■価格：5,229円（税込）

PRESENT!

KONAMI様よりPSP用ソフト『麻雀格闘倶楽部 全国対戦版』を5名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

新モードも追加！ 太鼓の達人がポータブルで！

http://namco-ch.net/taiko_portable2/

AMショーにてアーケード用最新作『太鼓の達人9』が発表され、ファンは心躍っていることと思うが、PSP用『太鼓の達人』シリーズの第2弾である『太鼓の達人 ぽ～たぶる2』が発売されたぞ。

本作ではプレイヤーがメインキャラである「和田どん」と「和田かつ」になって、クイズや演奏ゲームをクリアして話を進めていく「おはなしモード」が搭載されている。選択肢やゲームの結果によってエンディングが変化して、新しいストーリーが追加されていくのだ。

また、チュートリアル機能ややり込み要素の高いモードを盛り込んだ「和太鼓教室」が搭載されているので、初心者から上級者の人まで幅広く遊べるようになっているぞ。

PSPのゲームシェアリング機能とアドホック通信機能を利用して最大四人までの対戦・協力プレイが可能となっているので、友達みんなで集まってワイワイ楽しんじゃおう！



いつでもどこでも遊べちゃうのはもちろんPSP版だけ。今作はボリュームたっぷり全62曲の収録だ！

Resume

『太鼓の達人ぽ～たぶる2』
- ■発売日：2006年9月7日（発売中）
- ■対応機種：PSP
- ■価格：5,040円（税込）

PRESENT!

バンダイナムコゲームス様よりPSP用ソフト『太鼓の達人ぽ～たぶる2』を3名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください

Event

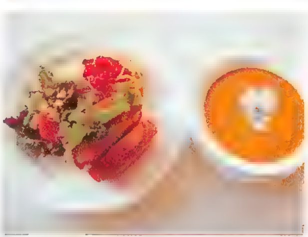
東京ジョイポリスでハロウィンを楽しもう！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

10月1日（日）～31日（火）の期間中、「HAPPY HALLOWEEN 2006 in 東京ジョイポリス」を開催します。

週末は素敵な賞品が当たるビンゴ大会や神出鬼没の"怪人パンプーキン"のグリーティングなどに加え、「カフェ＆ダイニングJP」や「ディッピンドッツアイスクリーム」ではハロウィン限定メニューが登場して、館内はハロウィンムード一色になります。彼女のいるあなたなら5階の「カフェ＆ダイニングJP」で東京湾越しに都心の秋の夕暮れを眺めて、限定メニューのハロウィンプレートとスイートパンプキンスープに舌鼓みを打ちながら語り合う、なんていうのはとっても絵になると思います。いない方は、…そうですねェ～、期間中、ハロウィンにちなんだ仮装をしてくれば、入場料をタダにさせていただきますので、仲間と一緒に館内で盛り上がるっていうのはいいかもしれません。でも、くれぐれも「怪人パンプーキン」に間違われるような仮装にはしないでください。「トリック・オア・トリート」という言葉を唱えられ、キャンディーをせがまれてしまいますから。

「ハロウィン」と聞いただけで何かワクワク・ウズウズするそこのあなた！ そう、その答えは東京ジョイポリスにあります！ これで秋の夜長は東京ジョイポリスで決まりッ!! みんなで東京ジョイポリスの夜をジャックしよう！！



こちらが限定メニューのハロウィンプレートとスイートパンプキンスープだ。

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

ナンジャタウンイベント情報

http://www.teamnamja.com/

現在、ナムコ・ナンジャタウンでは、『ナンジャ"秋"穫祭！'06』が開催されているぞ！（開催期間：10月31日まで）

ナンジャタウン内のフードテーマパーク「池袋餃子スタジアム」では、「きのこ餃子王決定戦」と題したオリジナル餃子の勝ち抜き戦が行なわれているぞ。松茸をふんだんに使用した「一万円松茸餃子」など、各店舗が胸を張って送り出すさまざまな旬の「きのこ餃子」をたんのうしよう！ 気になる勝敗だが、来店したお客さんによる投票と期間中の売り上げによって勝敗が決するガチンコバトルとなっているのだ。

「東京デザート共和国」では、「秋のほくほくデザート～Harvest Festa～」を開催中だ。『秋に収穫を迎える穀物素材』をテーマにしたオリジナルデザートが期間限定で販売されているぞ。栗やさつまいもなどのまさに旬の素材を利用したデザートをおなかいっぱい楽しもう！

そして「アイスクリームシティ」では、ブドウをはじめとした「秋に実りを迎えるフルーツ」をテーマにしたオリジナルアイスが登場する「オータムアイス☆コレクション」が開催されている。フルーツと冷たいアイスのコラボレーションに心躍ること間違いなし！。

食欲の秋にぴったりなこの『ナンジャ"秋"穫祭！'06』で、期間限定メニューを残らず食べ尽くそう！

池袋餃子スタジアム
Ikebukuro Gyoza Stadium

NAMJATOWN

PRESENT!

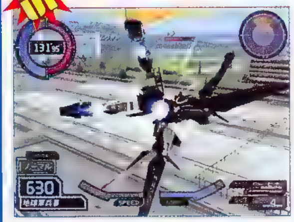
ナムコ様よりナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ARCADIA DATA BASE アルカディアデータベース

2006年8月1日～8月31日集計分

ビデオゲームランキング

PICK UP 1位　機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.Ⅱ



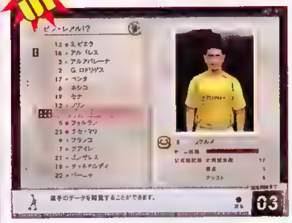
『連ザⅡ』が先月に続き1位をキープ。先日公開されたシークレット要素では新機体に加え、多数の旧機体が登場し、大きな盛り上がりを見せている。全国大会の開催も決定し、今後もこの人気が続くのは間違い無いだろう。

メーカー	バンプレスト
ポイント	271.4

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.Ⅱ〈バンプレスト〉	271.4
2	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈バンダイナムコゲームス〉	188.1
3	Virtua Fighter5 REVISION1〈セガ〉	175.2
4	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア／セガ〉	159.4
5	GUILTY GEAR XX SLASH〈アークシステムワークス／セガ〉	155.1
6	Virtua Striker 4 Ver.2006〈セガ〉	124.9
7	Power Smash 3〈セガ〉	120.6
8	北斗の拳〈セガ〉	119.2
9	キン肉マンマッスルグランプリ〈バンプレスト〉	112.0
10	THE KING OF FIGHTERS XI〈SNKプレイモア／セガ〉	107.7
11	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE〈カプコン〉	77.5
12	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	70.4
13	TETRIS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT〈アリカ／タイトー〉	68.9
14	TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS〈アリカ／クロスノーツ・彩京〉	40.2
15	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉	21.5
16	TRIGGERHEART EXELICA〈童／セガ〉	14.4
17	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ〈バンプレスト〉	11.5
18	THE KING OF FIGHTERS '98〈SNKプレイモア〉	10.1
19	ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～〈ケイブ／AMI〉	8.6
20	超ドラゴンボールZ〈バンプレスト〉	7.2

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

PICK UP 5位　WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006



今月5位に初登場したのは『WCCF EC 2005-2006』。これまでの4カ国のリーグに加え、フランス・ドイツのリーグからも選手が登場。さらに追加カードは100枚を超し、プレイヤーのプレイ意欲を刺激している。

メーカー	セガ
ポイント	125.9

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦2〈セガ〉	235.0
2	pop'n music14 FEVER!〈KONAMI〉	206.8
3	麻雀格闘倶楽部5〈KONAMI〉	161.7
4	beatmaniaⅡDX 13 DistorteD〈KONAMI〉	159.8
5	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006〈セガ〉	125.9
6	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3〈セガ〉	120.3
7	DrumManiaV2〈KONAMI〉	92.1
8	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー〈バンプレスト〉	90.2
9	Quest of D Ver.2.0 護符の継承者〈セガ〉	86.5
10	QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅲ〈KONAMI〉	82.7
11	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2〈バンダイナムコゲームス〉	77.1
12	TIME CRISIS 4〈バンダイナムコゲームス〉	71.4
13	GuitarFreaksV2〈KONAMI〉	67.7
14	太鼓の達人8〈バンダイナムコゲームス〉	63.9
15	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	60.2
16	BASEBALL HEROES〈KONAMI〉	45.1
17	DanceDanceRevolution SuperNOVA〈KONAMI〉	43.2
18	THE HOUSE OF THE DEAD 4〈セガ〉	41.4
19	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"〈セガ〉	26.3
20	MARIOKART ARCADE GP〈バンダイナムコゲームス〉	24.4

協力店舗

アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎ 03-3971-9601	ゲームスタジオキューブ	東京都板橋区赤塚2-2-18	☎ 03-3554-2261
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎ 03-3200-0884	ゲームスポットハロウィン	島根県出雲市渡橋町985-3	☎ 0853-23-0731
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎ 03-3496-5856	ゲームファクトリーマグマ川越店	埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	☎ 049-222-8839
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎ 042-724-1477	ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル1F	☎ 0584-82-6196
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎ 0426-48-1288	サブカルチュア	福岡県筑紫野市二日市北1-2-3	☎ 092-922-9010
アミューズメントスタジアム豊中	大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中205号	☎ 06-6857-5700	セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市葵区七間町4－2 静活プラザビル2F	☎ 054-252-3591
AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226	チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎ 06-6357-6677
イミグランデ 相模原店	神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1	☎ 042-753-8881	ハイテク セガ 豊田	愛知県豊田市深田町1-65-1	☎ 0565-26-6777
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595	ハイテク セガ 盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	☎ 019-623-2562
クラブ セガ 札幌	北海道札幌市中央区南5条西4丁目7 南興ビル1～2F	☎ 011-512-1868	ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
クラブ セガ 天文館	鹿児島県鹿児島市千日町15－7 リバティハウス2～3F	☎ 099-224-6851	プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	☎ 03-3943-6735
GAME-COLLEGE	愛知県愛知郡長久手町山越110	☎ 0561-61-1439	ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202

てあたりしだい ゲームリスト

2006年9月15日時点

●9月に稼働したタイトル			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘！暗黒武術会～	バンプレスト	3D対戦格闘	稼働中
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
仁義ストーム The Arcade	[illegible]	[illegible]	稼働中
●年内稼働予定のタイトル			
AFTER BURNER CLIMAX	セガ	フライトシューティング	10月中旬
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Virtua Fighter5 VERSION A	セガ	3D対戦格闘	10月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
バトルギア4 Tuned	タイトー	レース	11月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B	エコールソフトウェア／セガ	2D対戦格闘	11月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
機動戦士ガンダム 戦場の絆	バンダイナムコゲームス	ドームスクリーン式戦術チーム対戦	2006年予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
LET'S GO JUNGLE! LOST ON THE ISLAND OF SPICE	セガ	ガンシューティング	2006年予定

●稼働時期未定のタイトル			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
頭文字D ARCADE STAGE 4	セガ	レース	今冬予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
太鼓の達人9	バンダイナムコゲームス	お祭りバラエティ	今冬予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
虫姫さまふたり	ケイブ／AMI	縦スクロールシューティング	今冬予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
アクエリアンエイジ オルタナティブ	タイトー	オンライン対戦型カードゲーム	来春予定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WAR of the GRAIL	カプコン／タイトー	対戦アクション	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
GUILTY GEAR XX ΛCORE	アークシステムワークス／セガ	2D対戦格闘	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	武器対戦格闘	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
FUNNY TOUCH [illegible]～かんたん たのしい [illegible]ミニゲーム	アストロコーポレーション／アルゼ	バラエティ	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

神奈川県大和市編

今月のレンジャー

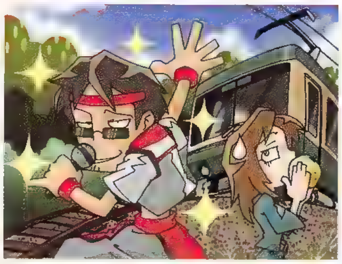


今月は神奈川県大和市のゲーセンに特攻！ 店舗は多いが駅から比較的近い場所にあるため、通いやすいのがうれしい!!



大和市には、昔ながらのゲームセンターがとても多く感じました。そんなお店のほうが安心する女性(私)って変ですかね？

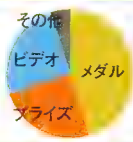
交通の便は随一！ この秋、大和に遠征だ！





目当てのゲームがきっと見つかる！

ゲームパニック大和



[illegible]

ミスX「うわ！ 広い!! 『GCB』や『WCCF』、『ドルアーガオンライン』、『クエD』などなど、大型ゲーム機がてんこ盛りです！」
DB「『VF5』や『連ザⅡ』といったビデオゲームも充実しているな。サンドイッチやお弁当の自販機もあるので、お腹も安心!!」





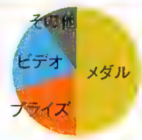
はるかとおくからでも確認できる、大きな看板が目印だ

スタッフより

県内最大のメダルフロアと、大型カードゲームコーナーが自慢です。また、プライズコーナーでは約70台のクレーンゲームが稼動！ 必ずお楽しみいただけますよ。

レパートリーの豊富さは大和一！

イミグランデ大和店



神奈川県大和市鶴間2-12-27
046-277-8572
10:00～24:00
http://www.aa.alpha-net.ne.jp/imigra

DB「『スターホースⅡ』のステーションが21台？ そして『スターホース』のステーションが32台!? なんだこの圧倒的な台数は!!」
ミスX「それくらいで驚いてもらっちゃ困ります。カードゲームやビデオゲームの台数も侮れませんよ。どれから遊ぼうかな～」



1日中遊んでも飽きないほどの台数か、キミを待つ！



「イミグランデ」という、疑問系の看板が注目を集める

スタッフより

お子様からご年配の方まで満足いただけるラインナップには自信があります。数え切れないほどのゲームをご用意して、皆さまのご来店を心よりお待ちしております!!

対戦に沸くホット＆フレッシュなゲーセン

オレンジハウス



神奈川県大和市西鶴間1-1-20
046-276-797
10:00～24:00
無し

DB「ビデオゲームと音ゲーが人気というお店だ。おお？ メダルゲーム『モンスターゲート』が異様に盛り上がっているな」
ミスX「『連ザⅡ』などの新作はもちろん、レトロゲームも充実していますよ。リクエストも受け付けているのがうれしいですね♪」



連ザⅡや鉄拳5DRの対戦が盛んなようだ



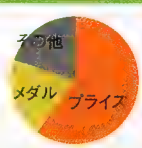
小田急江ノ島線・鶴間駅から、なんと徒歩1分。

スタッフより

メダルゲームは連日高設定で稼動中！ レトロゲームのリクエストほか、大会などさまざまなイベントを開催しております。愛と夢と冒険(？)の店へ、ぜひお越しください!!

家族の絆が深まるお店

プレイランド大和鶴間店



神奈川県大和市下鶴間1-3-1 イトーヨーカドー内3F
046-200-0240
10:00～23:00 土日 9:00～23:00
http://www.soyu.net.co.jp/yamato/index.html

ミスX「鶴間駅から5分ほど歩いた場所にある、イトーヨーカドー内のゲームコーナーです。買い物帰りの家族連れで大にぎわいですね」
DB「キッズ向けカードゲームの人気がダントツだな～。大会も定期的に開催されており、多くの子供たちが熱戦を繰り広げているぞ」



さまざまな景品かズラリと並ぶプライズマシンも大人気！



エスカレーターを上がっていくと、すぐ側にお店がある

スタッフより

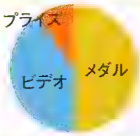
ご家族皆さんで楽しめる空間づくりがモットーです。カードゲームやメダルゲームでお楽しみいただいた後は、ぜひプライズでおみやげをゲットしてくださいませ。



今回のゲーセンを訪れるなら、小田急江ノ島線と相模鉄道が便利です。都内からなら約1時間。横浜からなら20分ほどで到着するので、遠征希望のゲーマーは参考にしてください。対戦の盛んなゲーセンが多いので、きっと熱いバトルが堪能できますよ。大和市のゲーセンは大和駅と鶴間駅の周辺に集中していますが、どちらのエリアでもほとんどのゲームをカバーしていてうらやましいかぎり!

中央林間のホットステーション

アミューズメントパーク 中央林間島

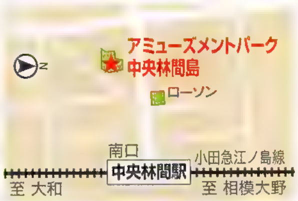


住 神奈川県大和市中央林間3-10-16
☎ 046-277-9344
営 10：00～23：30
HP 無し

DB「地域密着型のアットホームなゲーセンだ。『鉄拳5DR』や『連ザⅡ』、『GGXX SLASH』などの対戦が特に盛んなようだぞ」
ミスX「なんと毎月第二土曜＆日曜は、『ポップン』などの音ゲーが500円で1日フリープレイ！　音ゲーファンは要チェックです」



駐車場が完備されているので、車での来店もOK!!



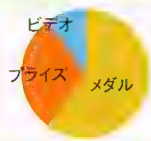
スタッフより

家族連れはもちろんカップルまで幅広くお楽しみいただけます。メダルのプレゼントやフリープレイイベントも開催!　従業員一同、心よりご来店をお待ちしております。



メダルゲームで遊ぶならココへ！

アドアーズ大和店



住 神奈川県大和市大和東1-4-3 大黒屋ビル
☎ 046-260-0861
営 10：00～24：00
HP http://www.adores.jp/tenpo/yamato.html

DB「1Fがビデオゲームやプライズ、パチスロなどで、2Fがメダルゲームという構成だ。なかでもメダルゲームに力を入れており、『スターホースⅡ』の人気はかなりのものだぞ」
ミスX「『モンスターゲート』では、なんと全国ランカーを輩出しているそうですよ！」



大和駅から徒歩1分という立地の良さも魅力のひとつ



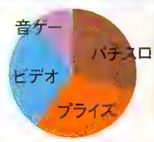
店内には小説「ドン・キホーテ」をイメージしたオブジェが！

スタッフより

駅から近いので、お子様から大人まで、じっくり、たっぷり、ゆっくりとメダルゲームをお楽しみいただけます。大和へお越しの際は、ぜひご来店ください！

音ゲーとビデオゲームやるならこちら

ゲームリスボア



住 神奈川県大和市大和東1-3-12
☎ 046-260-4888
営 10：00～24：00
HP 無し

DB「ゲーム一台あたりのスペースが広めに取られているのがうれしいな。ギャラリーがたくさん居ても、ゆったりプレイできるぞ」
ミスX「毎月「6」の付く日は、パチスロが高設定の「6」に。「7」の付く日は、UFOキャッチャー7に半額で挑めるサービスもありますよ」



入り口が小さく見落としやすいが、店内は広めだ



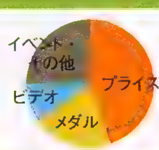
ビデオゲームは格闘ゲームが中心。対戦ゲーマー集まれ！

スタッフより

『連ザⅡ』と『VF5』が盛り上がっています。また『麻雀格闘倶楽部5』のプレイ環境には自信アリ!　メンテナンスに気を配っておりますので、ぜひご来店ください!!

キッズ向けカードゲーム大会が熱い！

ファミリーランド 大和中央店



住 神奈川県大和市深見台1-1　テックランド中央店内3F
☎ 046-264 7760
営 10：15～21：00
HP 無し

ミスX「プライズとキッズ向けカードゲームが中心のゲームコーナーです。土日は買い物帰りのファミリー層で大にぎわいですよ」
DB「『ムシキング』などの大会が定期的に開催されているぞ。使用カードに制限を設けた限定大会まであるのがマニアックだな！」



マスコットキャラの「トトラン」君がキミを待っている！



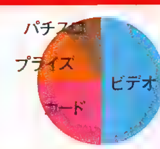
取りやすいと評判のプライズコーナー。種類も豊富！

スタッフより

毎月様々なイベントが盛りだくさん！　プライズ、メダル、シール機なども豊富に取りそろえております。スタッフ一同が、皆さまのご来店をお待ちしております！

ア ゲーマーによるゲーマーのためのお店

ゲームラボアップル



住 神奈川県大和市大和南2-2-3
☎ 046-261-7642
営 10：00～24：00
HP http://www.on-wave.co.jp/apple/

DB「30年以上の歴史を誇る老舗だ。店内には大会の告知やハイスコアの掲示などがそこかしこにあり、なんだかワクワクしてくるぜ」
ミスX「ビデオゲームやカードゲームの盛り上がりが尋常じゃないですね。台数も多く、どれから遊べばいいか迷っちゃいます（笑）」



ドットパターンで描かれた、大きな赤い店名が目印だ。



各コーナーにはスタッフのこだわりが反映されている。

スタッフより

初心者も楽しめるイベントを毎週開催!　すべてのお客様にお楽しみいただける店作りを心掛けています。ゲームに精通したスタッフと、コアな話題で盛り上がれますよ!

カードゲーム
アーケード
ネタ
シール機
プライズ
ビデオゲーム
パチスロ
メダル
音ゲーム
その他

ア このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です
アルカディアクーポンの詳しい情報はP184へ



次回は柵太郎チームが岩手県のゲームセンターを紹介する予定ですわ。岩手県の皆さん、楽しみに待っていてくださいね。引き続き当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報をお待ちしております。あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@aracadiamabazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

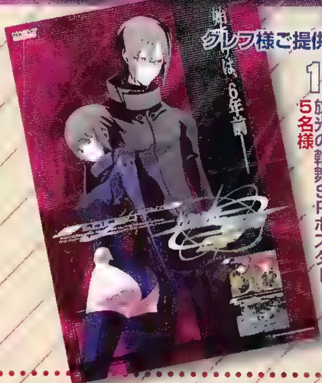
2006年10月31日(火)当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が複数名居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

[illegible]

グレフ様ご提供



1 旋光の輪舞SPポスター 5名様

KONAMI様ご提供



2 PS2用ソフト「pop'n music 13 カーニバル」 5名様



3 PSP用ソフト 麻雀格闘倶楽部 5名様

サイバーフロント様ご提供



4 Windows用ソフト 式神の城III 5名様

セガ様ご提供

5 東京ジョイポリス パスポート 5組10名様



6 新世紀エヴァンゲリオン フィギュアコレクション 特務指令#3 3名様 ※2種セット



7 ツバサクロニクル キュートサイズくるくるモコナぬいぐるみ 2名様 ※4種セット





8 オシャレ魔女 ラブ & ベリー キラリン☆ジェリーマスコットセット 5名様

バンプレスト様ご提供

9 ガンダムシリーズ リアルフィギュアキーホルダー～カードビルダーver.～ 5名様 ※5種セット





10 仮面ライダーカブト ビッグサイズソフビフィギュア ～仮面ライダーガタック編～ 2名様 ※2種セット

11 Nintendoプライズコレクション ファミコンコントローラ型テレビリモコン2 5名様





12 機動戦士ガンダム 戦場の絆 特製ステッカー 10名様

タイトー様ご提供

13 キャッチ・ザ・ドッツ スーパーマリオブラザーズ3(マリオセット) 1名様 ※2種セット



バンダイナムコゲームス&ナムコ様ご提供

14 PSP用ソフト 太鼓の達人 ぽ～たぶる2 3名様





15 ナンジャタウン パスポート 5組10名様

編集部&エンターブレイン提供

16 小説「式神の城III ワールドタイム・トラベラーズ」 5名様



17 アルカディア特製図書カード 10名様



18 ニンテンドーDS Lite 4名様

19 プレイステーション2 1名様

童&トイズ・プランニング様ご提供

20 トリガーハート エグゼリカ クリアポスター&下敷きセット 3名様



タカラトミー様ご提供

21 「マジック・ザ・ギャザリング 時のらせん」トーナメントパック 3名様

22 「マジック・ザ・ギャザリング 時のらせん」ブースターパック5種 3名様

23 「マジック・ザ・ギャザリング 時のらせん」テーマデッキ4種 3名様

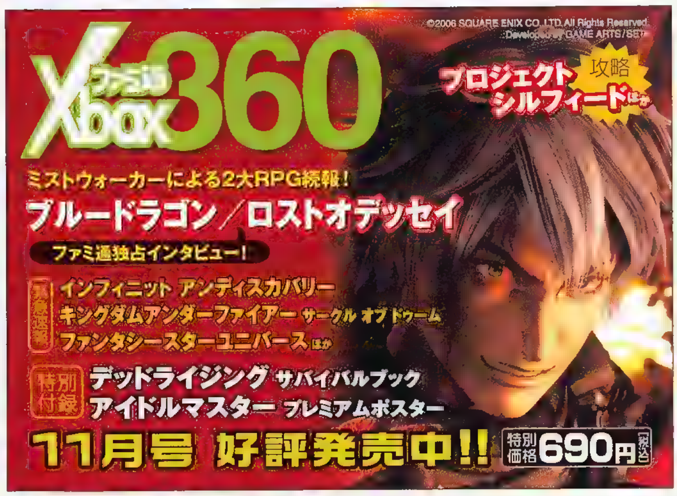


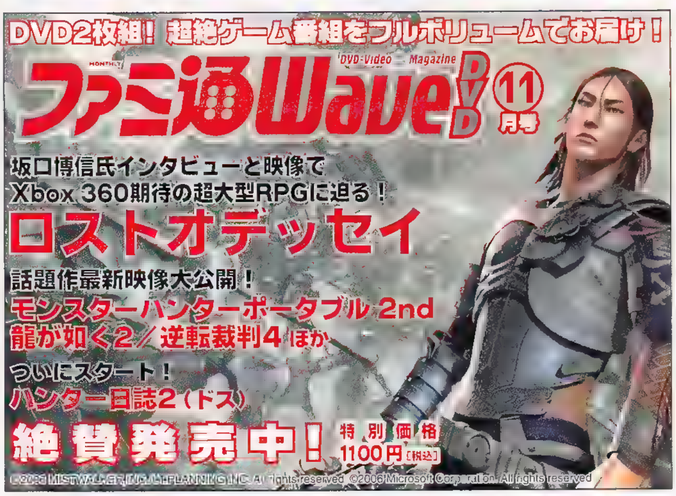
※画像はトーナメントパックのものです。



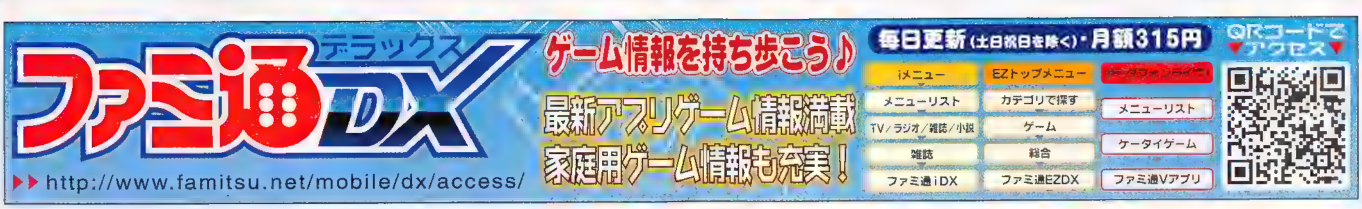












enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555 (代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail : cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。



至高のカードゲームの進化版がついに登場!!

タイム・スパイラル 時のらせん

トレーディングカードゲームの元祖であるマジック・ザ・ギャザリングの魅力を一挙紹介！ 10/6に発売となる新セット、「時のらせん」の情報も要チェックだ。

マジック・ザ・ギャザリングとは、一体どんなカードゲームなのか!?

WCCFや三国志大戦のようなトレーディングカードを使用したゲームがアーケードでも人気だが、もともとはカードのみを使用したトレーディングカードゲームから発展したもの。そのトレーディングカードゲームの元祖といえるのが、マジック・ザ・ギャザリングなのだ。

マジック・ザ・ギャザリングでは、お互いのプレイヤーが60枚のデッキと呼ばれるカードの束を作り、それを交互に引きながら試合を進めていく。この60枚のデッキの組み合わせはそれこそ無限に存在し、例えていうならば、格闘ゲームで基本技、必殺技、超必殺技までをすべてカスタマイズするようなものである。

それらを駆使して、クリーチャー同士の闘い、呪文による攻防、手札の読み合いといったバトルが繰り広げられる。どちらかといえば瞬間的な差し合いよりも、じっくりと思考して状況を有利にしていくようなゲームだが、対人的な駆け引きの楽しさという点については、**アーケードの対戦ゲームと通じるものがある。**新エキスパンション「時のらせん」が10/6に発売となるので、これを機に一度体験してみてはいかがだろうか。



トーナメントパック(カード75枚入り):1,344円(税込)
ブースターパック5種(カード15枚入り):各441円(税込)
テーマデッキ4種(カード61枚入り):各1,344円(税込)

トーナメントパック、ブースターパックのほかに、すでにデッキになっているテーマデッキも発売中。初心者の人は、第9版スターターセットでルールを覚えよう!

お得情報!!

10/20〜22まで神戸にて開催される『プロツアー神戸』では、来場者全員に激レアプロモを配布！
詳細は公式HP参照のこと。
http://mtg.takaratomy.co.jp/



MTG基礎その1 カードの種類

MTGのカードには多くの種類が存在する。それぞれの役割をしっかり把握することが大切だ。

土地



呪文を使うためのエネルギーとなるマナを生み出す。たくさん並べれば、より強い呪文を使うことが出来る。

クリーチャー



プレイヤーが召喚する魔法生物。さまざまな特殊能力を持ち、対戦相手を攻撃したり、相手の攻撃から守ってくれる。

インスタント



1回限りの使い捨ての呪文。ただしいつでも使用することができるので、対戦相手のターンに奇襲的に使える。

ソーサリー



インスタントと同じく使い捨ての呪文だが、自分のメインフェイズにのみ使用できる。その分、より威力が高い。

アーティファクト



魔力が込められた魔法のアイテム。破壊されたりしなければ、ずっと場にとどまって効果を発揮し続けてくれる。

MTG基礎その2 ゲームの進行

基本的なゲームの流れは非常にシンプルで覚えやすい。しかし、戦術の奥行きはとても深いのだ。

1 まずは土地を出す



どんなに強力な呪文でも、土地から生み出されるマナがなければ使えない。まずは土地をそろえよう。

2 クリーチャーを召喚して攻撃



準備が整ったらクリーチャーを展開していく。ただし、出したターンは攻撃できないので注意。

3 呪文を使って状況を有利に



呪文は色ごとに特徴を持っている。クリーチャーを倒す、カードを引くなど、効果はさまざまだ。

PR

新エキスパンション
時のらせん

2006年10月6日に発売となる「時のらせん」は、総枚数422枚という、マジック・ザ・ギャザリング史上最多枚数のセットである。絶版カードの再録となる「タイムシフトカード」をはじめ、セット全体が過去への回帰というテーマで設計されており、新規プレイヤーと同時に、以前にプレイしていたことがある人間にとっても、非常に魅力的なセットになっている。カードの中には、イラストも含めて過去のカードのオマージュになっているものなどもあり、当時を知っているプレイヤーはニヤリとしてしまうのではないだろうか。



タイムシフトカードは、ブースターパックに必ず1枚入っている。また、構築済みテーマデッキは4種類用意されており、それぞれ異なったコンセプトでデッキが組まれているぞ。好みのものを選ぼう。

時のらせん 魅力その1 懐かしのあのカードが!!

シャドー、スリヴァー、レベルetc……

過去のエキスパンションで登場した人気カードが、MTGの世界に帰ってきた。下のカードのようなメジャーな種族をはじめ、ホマリッドやファンガスといったマイナーな種族の多くも復活しているぞ。



リニューアルで再登場!!

絶版となった強力なパワーを持つアーティファクトとまったく同じ能力を持ったクリーチャーが、各色に収録されている。ほかにも絶版カードのテイストを持つカードがあるので、探してみよう。



新システムその1:刹那

刹那を持つカードがプレイされると、その効果が解決されるまでは、他の呪文や効果をスタックに積むことができなくなる。つまり、そのカードに対して、相手は一切妨害することができないのだ。



赤1で2点のダメージを与えるという能力は、ダメージ呪文が得意な赤としてはちょっと物足りない。しかし、刹那の効果を持っているため、タフネスが2以下のクリーチャー、あるいはライフが2以下のプレイヤーならばほぼ確実に倒すことができるのは大きなメリットだ。

新システムその2:待機

待機を持つカードは、待機コストを支払うことで待機状態になり、所定のターン数が経過すると効果が発動する。例えていうなら、時限爆弾みたいなものだ。時間を犠牲にする分、効果は強力だ。



超巨大クリーチャーだが、普通に10マナも使って出すほどではない。かといって、待機で出すと10ターンも掛かってしまう。ただし、いらないクリーチャーなどを犠牲にしていけば、どんどんターンを短縮できるのだ。大量破壊呪文と組み合わせてみると面白い。

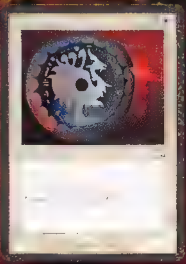
時のらせん 魅力その2 タイムシフトカード

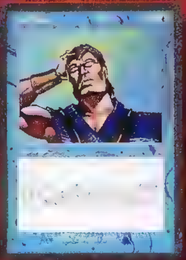
簡単にいえば「絶版となった過去のカードの再録」なのだが、これまでの再録とは一味違う。なにしろ、ブースターパック15枚の内訳が、レア1枚、アンコモン3枚、コモン10枚、そしてタイムシフトカード1枚という風に、新たにカテゴリーが作られてしまっているほどだ。

その種類も全121枚とケタ違いに多く、通常カードと合わせて422枚というマジック史上最多枚数のセットを形成している。出典エキスパンションも、最古のエキスパンションであるアラビアンナイトのカードなども含まれており、中には、「こんなカードまで復活させてもいいの?」というカードもあったりして、今後のデッキ構築が非常にバラエティに富んだものとなるだろう。

解呪

現在では緑にお株を奪われているが、エンチャント・アーティファクト破壊といえばこのカード。





心霊破

10年以上前に絶版となっている青い直接ダメージ呪文。赤のカードにヒケを取らないスペックを持つ。

影魔道士の浸透者

ドロー能力付きクリーチャーとしては、最高レベル。青黒ならばぜひデッキに採用したいところだ。



時のらせん 魅力その3 注目カード

注目すべき点があまりにも多すぎて絞りきれないが、いくつかポイントを紹介しよう。まず、《セロン教の隠遁者》のように過去のカードの焼き直しのパターン。ある意味、元祖のカードを超えてしまっているものも多数見受けられる。次に、過去のカードの能力をそのままに、待機やクリーチャー化されているパターン。《死せる生》や上で挙げている《円盤の大魔術師》などがこれにあたる。最後に、伝説のクリーチャー。《特務魔道士ヤヤ・バラード》のほかにも、《ザルファーの魔道士、テフェリー》といった、マジック・ザ・ギャザリングのバックグラウンドストーリーで重要な役割を果たす人物がカード化されており、そのどれもが非常に強力だ。

セロン教の隠遁者

元ネタは《錯乱した隠遁者》。変異経由じゃないとトークンは出ないが、やってることはほぼ同じ。





死せる生

待機付きでしかプレイできないが、効果はそのまま強力絶版カードである《生ける屍》だ。

特務魔道士ヤヤ・バラード

多くの能力を持つスペルシェイパー。特に相手が青いデッキの時の能力は凶悪の一言。



新バージョン登場！　乗り遅れるな!!

Virtua Fighter 5™

バーチャファイター5 VERSION A

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：3D対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日	：2006年10月中旬予定
■使用基板	：LINDBERGH

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです
※記事中にある技後の有利／不利、ダメージ、変更点内容は編集部調べによるものです
※記事はロケテスト版を元に作成しているため、正式稼働バージョンでは変更の可能性があります。あらかじめご了承ください
※記事内にて、一部の技を技名またはコマンドのみで略称している場合があります（ただし変更点リストに技名のコマンドの両方が掲載してあるもののみ）

「お手並み拝見5」も半分を消化。注目の決勝まで約1カ月!!
詳細は「VF5」公式サイトまたは→http://am.sega.jp/

「お手並み拝見5」10月の予選予定

予選開催日	開始時間	店舗名	地区
10月2日	15:00	天神ギーゴ	福岡
	15:00	ハイテクランドセガ アビオン	大阪
10月8日	15:00	セガワールド 布施	大阪
10月9日	15:00	セガワールド 静岡	静岡
10月10日	15:00	セガワールド 小山	栃木
10月15日	15:00	セガワールド スエヒロ	徳島
	15:00	セガアリーナ	福井
10月16日	15:00	ハイテクランドセガ 渋谷(2回目)	東京
	15:00	ハイテクセガ 秋田	秋田
	14:00	セガワールド 六地蔵	京都
10月22日	15:00	セガワールド 前橋	群馬
10月23日	15:00	クラブセガ 新宿西口(2回目)	東京
10月29日	15:00	クラブセガ 金山	愛知
10月30日	14:00	クラブセガ 秋葉原	東京

変更点を頭にたたき込め！

Ver.A 変更点ピックアップ

バージョンアップでの変更概要を紹介。変更点を理解して、いち早く新バージョンに対応しよう。

Text：矢永

大会支援モード搭載のVer. A

2回目のバージョンアップとなった今回の目玉は、"VFターミナル"と"VF.TV"が連動して、大会の進行をしてくれる"大会支援モード"の使用が可能になったこと。"VFターミナル"にカードを挿入するだけで、自動的にエントリーが完了。"VF.TV"にトーナメント表や次の試合を行なうプレイヤーが表示され、大会をスムーズに進行してくれる画期的なシステムだ。大会の高揚感を一層手助けしてくれる"大会支援モード"を、ぜひプレイヤー自身で味わってほしい。

また、システム面でも大幅な調整が施されているほか、オープニングデモなどが変更された。



実写と見間違うほどのオープニングデモは、一見の価値アリ!!
機会があったら一度見ておこう。

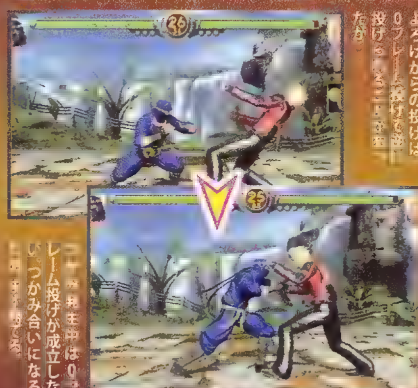
システム的な変更点

システム面の調整には重要な要素が多い。まずはそれらについて解説していこう。

システム変更点の中でも最も大きなものは、"つかみ発生中は、0フレーム投げに対する投げ無効時間が付いた"こと。この変更が顕著に表れるのがよろけを奪ったときや、成功避け後に投げを狙ったとき。これまでは相手の投げ抜け漏れの0フレーム投げをくらう理不尽な現象がしばしば起きた。今回の変更でそれが無くなり、投げ負けることはほぼ無いと考えていい。

オフェンシブムーブにも調整が加わった。移動後の硬直が短くなり使いやすくなったほか、移動直後に0フレーム投げが出なくなっている。

投げ抜け後は、ほとんどの投げで抜けられた側が不利になった。それに伴い、投げ抜け後の投げ無効時間が変更されたようだ。そのほか、先月号で紹介したしゃがむまでの時間が遅いキャラは修正され、全キャラ統一の仕様になっている。


よろけからの投げは0フレーム投げで[illegible]投げる[illegible]
つかみ発生中は0フレーム投げが成立しない。つかみ合いになる[illegible]


前号で紹介した、しゃがみ状態に移行するまでが遅い[illegible]か。
しっかりしゃがめる[illegible]なっている。もう立ちⓅからの投げは[illegible]

全体的な変更点

システム的な変更点以外の、全キャラ共通の変更点もある。その一つが"ガードされたときに重量級Ⓟ、肘クラスのスキがある技の硬直が、ほとんどの技でわずかに大きくなった"こと。今までギリギリつかみが確定していた重量級Ⓟクラスのスキの技に、⇧⇦Ⓟ＋Ⓖや⇨⇨Ⓟ＋Ⓖなどダッシュ入力を含む投げでの反撃が容易になった。シュンやアオイなどは反撃に使える打撃に優秀なものがあるので、相対的に強化といえそう。

もう一つの変更点が、しゃがみⓅノーマルヒット。元々あまり無い状況だが、有利フレームが増えて硬化カウンターヒットと同一になった。

このほかの変更された技については、キャラ別の攻略記事に掲載している。


⇧⇦Ⓟ＋Ⓖなどダッシュ入力を含んだ投げでは、反撃しづらかったシュンの龍尾脚（⇧Ⓚ）。
新バージョンでは簡単に反撃できる。打撃での反撃を含め、キャラによっては大きな変更点だ。

Virtua 5 ミニ事典
補足1：Ver.Aかどうかは、REVISION 1と同じく試合開始前のキャラクター表示画面の下の「VERSION A」という表示で確認できる。また、タイトル画面にも表示されているぞ。
補足2：10月7日～9日は、対戦時の争奪戦発生率が大幅に上がる、「争奪戦発生確率アップキャンペーン」の2回目が実施される予定。この機会にどんどん対戦し、幻球やアイテムを集めよう!

オフェンシブムーブを自在に操ろう！

System オフェンシブムーブ活用術 ～応用編～

Text：ちゃっきー

『VF5』ならではの攻めを組み立てる上で、欠かせない選択肢となるオフェンシブムーブ。今回は、特殊な状況下での活用法から、使われたときの対策までを紹介していこう。

連係技対策にオフェンシブムーブを使う

ご存じの通り、オフェンシブムーブは避け（ディフェンシブムーブ）からの追加コマンドで出すことができる。これを活用し、連係技に対する対策に使ってみよう。

狙い目は、ディレイのかからない、またはディレイ無しでよく使われる連係技。1発目をガードしたらすぐに避けを入力し、タイミングよくⓅ＋Ⓚ＋Ⓖを入力。こうすれば、派生技を成功避けでかわすことができる上、相手が1発止めから別の技につないできた場合も、オフェンシブムーブのかわし性能が発揮される。オフェンシブムーブ後の行動は、相手の行動を見極めて選択しよう。

最も代表的な使いどころは、アキラの穿山靠（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）。ガード後すぐにオフェンシブムーブをすれば、爬山量天地（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）は成功避けからのオフェンシブムーブ中Ⓟで反撃可能。穿山靠～七星歩（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ⇧or⇩）からの技も、オフェンシブムーブでかわせる。



ディレイ無しの派生技は、[illegible]避けからオフェンシブムーブ。

1発[illegible]か[illegible]には、オフェンシブムーブ[illegible]発揮。

側面を取った後のオフェンシブムーブ

オフェンシブムーブのかわし性能は、有利な場面で使ったときに効果を発揮する、というのは前号でも取り上げた通り。しかし、一部の状況では、五分や不利でも効果がある。それは、相手との軸がずれているとき。相手の側面を取っている状況では、特にその効果が高い。

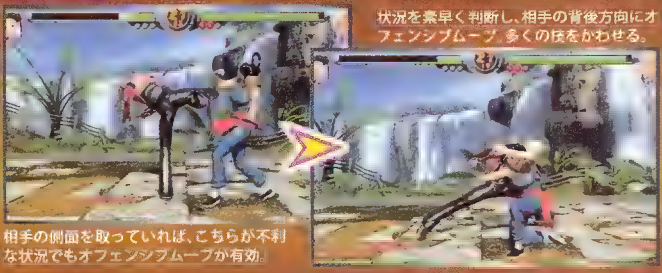
代表的なのは、一部の投げを抜けて側面を取った後。基本的には五分だが、相手の背後方向にオフェンシブムーブをすれば、ほとんどの技をかわすことができる。このような状況になる投げ抜けは非常に多いので、ぜひ活用してみてほしい。

また、ジャッキーのミドルバックナックルスピン（⇨ⓅⓅⓀ）やビートスピンキック（Ⓟ＋ⓀⓀ）ヒット後など「相手の側面を取っているが不利」な状況も同じ。相手の背後方向にオフェンシブムーブをしよう。

また、ラウの燕陣旋風脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）などガード時に相手との距離が離れる回転系の技にも注目。ガードされた側は不利だが、距離が遠い上に軸が少しずれているため、移動方向次第ではオフェンシブムーブが高い効果を発揮してくれるぞ。



回転系の技をガードさせ、相手との距離が離れるケースもオフェンシブムーブのチャンス。



相手の側面を取っていれば、こちらが不利な状況でもオフェンシブムーブが有効。

状況を素早く判断し、相手の背後方向にオフェンシブムーブ。多くの技をかわせる。

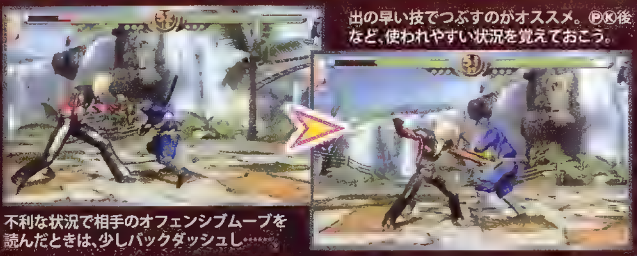
オフェンシブムーブへの対策

こちらが不利な状況でオフェンシブムーブを使われたときはどうすればいいのだろうか？　確実なのは全回転の下段技（上段や中段の場合はかわされてしまうこともある）だが、適した技を持たないキャラも居る。

対策として真っ先に挙がるのは、出の遅い技。汎用性の高い選択肢としては、さばき性能を持つ打撃技が挙がる。出の遅いものが多いためオフェンシブムーブをつぶしやすく、なおかつ直接的な打撃技にも対抗できる。また、少しバックダッシュして出の早い技を出すのも効果的。オフェンシブムーブをつぶせる上、しゃがみⓅなどリーチの短い技への対抗策にもなる。

一方、オフェンシブムーブを「見てしまった」ときは、素早く避け投げ抜けを入力できるようになりたいところ。オフェンシブムーブ攻撃とオフェンシブムーブ→投げの単純二択に対抗できるようになろう。

オフェンシブムーブ攻撃ガード後の選択肢も重要。オフェンシブムーブ中Ⓟガード後は出の早い中段技と投げの二択が基本になるが、対サラ、パイ、アイリーンでは立ちⓅで肘クラスの技をつぶされてしまうので要注意だ。また、Ⓚガード後は、投げや立ちⓅで確実に反撃していきたい。



不利な状況で相手のオフェンシブムーブを読んだときは、少しバックダッシュし……

出の早い技でつぶすのがオススメ。ⓅⓀ後など、使われやすい状況を覚えておこう。



オフェンシブムーブを出されたときは、とっさに避け投げ抜けで対抗したい。

オフェンシブムーブ中の攻撃は直線属性。避け方向はあまり意識しなくてもいい。

Virtua 5 ミニ事典

オフェンシブムーブ中Ⓟでよろけを奪った後は、状況に応じて選択肢を変えていきたい。通常のよろけ時は、通常の肘とほぼ同じ。二択を仕掛けていこう。ポイントは側面よろけを奪った後。今バージョンでよろけ時間が長くなったので、相手の回復が少しでも甘ければ立ちⓅを連続ヒットさせられるぞ。出の早い立ちⓅを持つサラ、パイ、アイリーンは特に有効だ。

Ver.A 変更点&キャラ別攻略

技のリーチが長くなり、快適度上昇！

サラ・ブライアント
Sarah Bryant

バージョンアップに伴い、多くの技のリーチや判定が強化。攻めを継続しやすくなったぞ。

Text：餅 A

Ver.A での変更点を徹底チェック!!

前バージョンでは、何かと技の空振りに苦しめられることが多かったサラ。今回のバージョンアップでは多くの技のリーチに修正が加わり、以前のような苦労は減ると思われる。

まず、ダブルジョイントバットの2発目のリーチが伸びた。これにより、"1発目で相手がよろけた際に2発目が空振りする"ということが、ほぼ無くなっている。確定反撃にも安心して使っていけるようになったといえる。

また、フラミンゴ中Ⓟのリーチも伸びた。⇦Ⓚでよろけを奪ってからのフラミンゴ中ⓅⓀがつながりやすくなっているので、これもサラに取っては大きなプラスの変更だろう。安定してダメージを奪いにいけるようになった。



先端ヒットでは[illegible]かったよろけ[illegible]のレ[illegible]たが[illegible]

[illegible]過ぎると外れる。

各技の硬化差についても、いくつかの変更があった。それらを紹介していこう。

まずはセットアップコンビネーションの有利フレームが増加し、こちらの硬化時間が短くなった。これにより、ヒット後のフラミンゴ中⇧Ⓚなどで相手のしゃがみⓅに対してカウンターを取れるようになった。さらに空中コンボにも影響があり、中量級までに⇩Ⓟ＋ⓀⓀ→⇧ⓅⓀ→フラミンゴ中⇨Ⓟ＋ⓀⓀが入れられるようになった。覚えておこう。

サーペントレイジは攻撃発生が若干早くなった。劇的な変化とまではいかないが、接近戦での細かい組み立てに使いやすくなっただろう。酔い覚まし効果が付加されたことや、⇦ⓅⓀⓀの3発目を相手にガードされた場合にも出せるようになったので、ガードされたときの行動の幅が広がったといえるだろう。

3発目をガードさせれば4発目は強制ガードなので、その後⇦ⓅⓀⓀⓀ＋Ⓖや⇦ⓅⓀⓀ⇦Ⓚなどを使ってフォローしよう。

空中コンボ関連にも若干の変化が見られる。

バウンド中の相手にストレートリード（立ちⓅ）を当てることにより、前バージョンより高く浮き直すようになった。これにより、距離が離れた際のコンボが安定して決まる。

足位置平行スタートで⇦Ⓚ＋Ⓖ→立ちⓅ→⇩ⓀⓀ、ハの字スタートで⇦Ⓚ＋Ⓖ→立ちⓅ→ⓀⓀや、⇦Ⓚ＋Ⓖ→立ちⓅ→Ⓚ＋ⒼⓀなどが入るぞ。ただし、三つ目のコンボは目押しでの浮かせ直しが必要となる。

フラミンゴ中の技については、全般的に強化されたといっていいだろう。



⇦Ⓚ＋Ⓖ後、立ちⓅにつなげることによって距離を問わずコンボが安定する。

[illegible]量級までに立[illegible]⇩[illegible]Ⓚと立ちⓅ[illegible]ⓀⓀ↓[illegible]たコンボが決め[illegible]れる[illegible]に

まずラピッドキックが半回転属性に変更され、有利フレームが増えた。ヒット後にしゃがみⓅがフラミンゴ中⇧Ⓚに割り込めなくなっている。

また、フラミンゴ中⇩Ⓚ＋Ⓖのしゃがみ状態への移行が早くなり、相手の立ちⓅなどを即座にかわせるようになったぞ。

パワーダウンした部分もあるので、覚えておこう。目立つものでは、オフェンシブムーブ中Ⓟのよろけ時間が大幅に短縮された。前回紹介した⇨Ⓟ⇦Ⓚで浮かせるコンボは決まりにくくなったほか、ⓅⓀすら相手の回復次第で確定しなくなっているので、注意しておきたい。



相手のしゃがみ状態にヒットさせてよろけ[illegible]取っても[illegible]

[illegible]してガードさせる[illegible]ようになった。[illegible]も[illegible]交ぜていこ[illegible]

VERSION A サラ変更技リスト

セットアップコンビネーション	⇦ⓅⓀ
ヴァルキリーロー	⇧Ⓚ＋Ⓖ
ヴァルキリーソード	⇧Ⓚ＋ⒼⓀ
ストレートリード	Ⓟ
バックナックル	⇦Ⓟ
サーペントレイジ	⇦ⓅⓀ
サーペントフレンジー	⇦ⓅⓀ（2発目ヒット時）Ⓚ
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ
ライジングエルボー	⇨Ⓟ
ドラゴンスマッシュキャノン	⇧⇧Ⓚ
スピアキックコンボ	⇨⇨Ⓚ＋ⒼⓀ
ブリザードキック	⇨Ⓟ＋Ⓚ⇧ⓅⓀ
ヴァルキリーフライト	⇦Ⓚ＋Ⓖ
サイドステップスラッシュ	オフェンシブムーブ中Ⓟ
ラピッドキック	フラミンゴ中Ⓚ
ロースピンキック	フラミンゴ中⇩Ⓚ＋Ⓖ
トーキック～バックスピンキック	ステップ中ⓀⓀ
トーキックコンビネーション	ステップ中ⓀⓀⓀ
ヴァルキリーレイジ	Ⓟ＋Ⓖ
マーメイドファランクス	⇦Ⓟ＋Ⓖ
フロントスープレックス	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ

Virtua 5 ミニ事典

サラ補足：⇦Ⓚで相手がよろけた状態にフラミンゴ中⇦Ⓚで追撃をすると、相手が回復していなければ浮く。その後は空中コンボを狙うことができるぞ。平行スタートならⓅⓅⓅ⇦Ⓚ、ハの字スタートならフラミンゴ中⇧ⓅⓀ→フラミンゴ中⇧Ⓚを重量級までに決められる。なお、シュンやリオンなど姿勢の低いキャラには決めづらくなっているので注意。

Ver.A 変更点&キャラ別攻略

多数の強化点で頂点が見える!!

舜帝 Shun Di

Ver. Aでの変更は強化点ばかり。変更点を理解して、今すぐ実戦で活用しよう。

Text：矢永

何仙仰飲の強化と国舅翻打の性能

近・中距離からの攻め手として使いやすい、何仙双掌（⇨ⓅⓅ）ヒット確認からの攻め。元々強力な連係だったが、Ver. Aで何仙仰飲のカウンターヒット時に、飲酒数に関係無く浮かせられるように変更された。このため何仙双掌がガードされたときでも、今まで以上に強気に攻めていける。

何仙双掌ガード時は、何仙仰飲でカウンターヒットを狙うか、止めてからの投げなどでガードを崩していくのが強力。ただし、何仙仰飲はガードされると大きく不利になるので、暴れつぶしには何仙仰飲⇦キャンセルからの国舅翻打（（敵背後）曹国舅構え中Ⓟ＋Ⓚ）も使ってみよう。相手が手を出してきても、出始めのさばき判定でほとんどの立ち技をさばくことができ、発生は遅いが中段攻撃なのでしゃがみガードにも強い。さらに2段技なので、ヒット&さばき成功確認から、派生の国舅撩陰（（敵背後）曹国舅構え中Ⓟ＋ⓀⓅ）へ簡単につなげられる。

そして国舅翻打の最も強力な点は、ガードされても五分の状況になること。その後はヒット時に腹崩れを奪える派生技が存在するので、こちらが有利といっても過言ではない。

ここからダッシュしての投げや、しゃがみⓅに強い龍尾脚（⇧Ⓚ）や単飛跳撃（Ⓚ＋Ⓖ）、オフェンシブムーブといった技を使って相手のガードを崩していこう。

そのほか、再び何仙双掌で攻めていくのも面白い。特に重量級には、立ち技で割り込むことができない凶悪な連係になる。

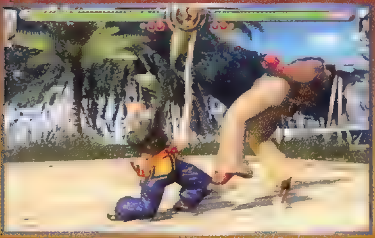
なお、相手の暴れに対しては、派生技で腹崩れを狙うのも悪くないが、必ずディレイをかけて出すこと。最速で派生させると連続ガードになるため、相手が手を出そうとしても自動でガードされてしまうことを覚えておこう。

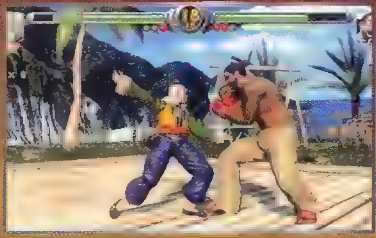
龍尾脚後のコンボを考察

Ver. Aでは、龍尾脚後に立ちⓅで拾ったときの浮きが高くなった。このため、龍尾脚→立ちⓅ（空振り）→立ちⓅ→連飛跳撃（ⓀⓀ）というコンボが入るようになった。従来のコンボよりダメージが高く、起き攻めに移行しやすい。ただし、足位置ハの字ではレイやゴウなど一部のキャラに入らないので注意。

飲酒数が少ないときは、龍尾脚ヒット後に転身双冲掌（⇨Ⓟ＋Ⓚ）で飲酒数を稼ぐのも悪くない。ウルフやアキラ、ゴウなどのキャラには受け身後にリーチの長い打撃技で反撃されるが、軽めのキャラならダッシュからの0フレーム投げがギリギリ間に合う程度。特に軽量級は反撃するのが困難なので多用してもいいだろう。

飲酒後は龍尾脚投げ抜けや向側後避（⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）投げ抜け、ガード投げ抜けなどを使い分ければ十分フォローできる。







強化点多数!! Ver.Aの変更点

右表がVer. A変更技をまとめたもの。中でも大きな変更点は、前述の何仙仰飲カウンターヒットとたたき付け時の立ちⓅによる浮かせ直し。どちらも戦術に影響するので、覚えておこう。

そのほかでは、仰飲杯手などからの背向け曹国舅移行時に、技を出さないときの飲酒量の増加数が2杯になり、飲酒後の硬化が短く変更された。これにより背向け曹国舅へ移行しての受け身攻めが、受け身を取られていないときも起き上がり攻撃で反撃されづらく、飲酒量の増加も増して使いやすくなった。仰飲仙手、張果老～酔仙手、国舅前掃などは、技後の硬化差がプラス調整された。特に国舅前掃は硬化カウンターヒットでも足崩れを奪えるようになり、ノーマルヒットでも有利になるなど大幅な強化が施されている。

重量級Ⓟクラスのスキの硬直が、全体的にわずかに伸びたことも非常に大きな変更点。シュンはこのクラスのスキに何仙連環臂打で反撃できるので、反撃技のダメージが大幅に上昇した。

VERSION A シュン変更技リスト

挑撃（ちょうげき）	Ⓟ
何仙仰飲（かせんぎょういん）	（酒2以上）⇨ⓅⓅ＋Ⓚ
何仙仰飲（かせんぎょういん）	（酒4以上）⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ
何仙仰飲（かせんぎょういん）	（酒6以上）⇨ⓅⓅⓅⓅ＋Ⓚ
仰飲仙手（ぎょういんせんしゅ）	（酒8以上）⇧ⓅⓅ
龍尾脚（りゅうびきゃく）	⇧Ⓚ
張果老～酔仙手（ちょうかろう～すいせんしゅ）	張果老中Ⓟ＋Ⓚ
国舅前掃（こくきゅうぜんそう）	曹国舅中⇩Ⓚ
老虎擺尾（ろうこはいび）	（敵背後）曹国舅中⇩Ⓚ
涅槃蹴捶（ねはんしゅうすい）	横寝中ⓀⓅ
向側前避（こうそくぜんひ）	⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
仰飲杯手（ぎょういんはいしゅ）	⇧Ⓟ⇦
何仙仰飲～背向け曹国舅（かせんぎょういん～せむけそうこくきゅう）	（酒2以上）⇨ⓅⓅ＋Ⓚ⇦
何仙仰飲～背向け曹国舅（かせんぎょういん～せむけそうこくきゅう）	（酒4以上）⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ⇦
何仙仰飲～背向け曹国舅（かせんぎょういん～せむけそうこくきゅう）	（酒6以上）⇨ⓅⓅⓅⓅ＋Ⓚ⇦
横掃仰飲～背向け曹国舅（おうそうぎょういん～せむけそうこくきゅう）	（酒8以上）⇨⇦ⓅⓅ⇦
酔仙仰飲～背向け曹国舅（すいせんぎょういん～せむけそうこくきゅう）	（酒4以上）⇦ⓅⓅ⇦
月牙仰飲～背向け曹国舅（げつがぎょういん～せむけそうこくきゅう）	（酒2以上）⇦⇨ⓅⓅ＋Ⓚ⇦
連截仰飲～背向け曹国舅（れんさいぎょういん～せむけそうこくきゅう）	（酒4以上）⇦⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ⇦
連撃仰飲～背向け曹国舅（れんげきぎょういん～せむけそうこくきゅう）	（酒6以上）⇦⇨ⓅⓅⓅⓅ＋Ⓚ⇦
宙舞双転脚（ちゅうぶそうてんきゃく）	⇨⇨Ⓚ
酔龍翻身（すいりゅうほんしん）	⇨Ⓟ＋Ⓖ

Virtua 5 ミニ事典

シュン補足：向側前避は移動後の硬化が延びたので、龍尾脚後に重いキャラに対してはコンボに組み込みづらくなった。逆に一部のキャラは浮かせ直しを狙いやすくなり、ゴウなどには【龍尾脚→向側前避→しゃがみⓅ→立ちⓅ→連飛跳撃】などが入るようになった。また、レイなど一部のキャラの足位置ハの字時は、しゃがみⓅ→立ちⓅにすると浮きが高くなり、連飛跳撃が入る。

Ver.A 変更点&キャラ別攻略



強過ぎた技の調整で、豊富な技を使いこなす楽しみが増えた！

ベネッサ・ルイス
Vanessa Lewis

両スタイルの変更点について、重要なものからピックアップして紹介。通常の攻略も1ネタあり。

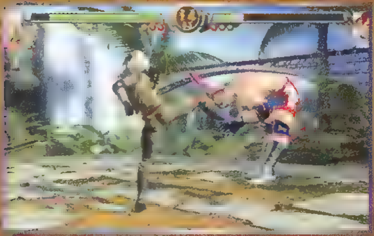
Text：栗田

ディフェンシブ変更点

最も影響の大きい変更点は、⇨Ⓚからの打撃投げの成立条件がカウンター時になったこと。確定反撃や遅らせ打撃としては使えなくなったので注意しよう。その代わり、⇖Ⓚ＋Ⓖの発生がヒザクラスにまで早くなったので、ある程度はこちらで代用するといい。また、打撃投げ後にⓀを追加入力した場合、相手が受け身可能になった点にも注意が必要。これにより小ダウン攻撃が確定しないため、Ⓚは入力しないようにし、フロントスリーパーのからの小ダウン攻撃を狙おう。

このほかでは、⇩ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖがノーマルヒットでつながらなくなった点が影響大。立ちガードや屈伸を崩す際に猛威を振るったが、少々強過ぎたようだ。⇗Ⓟはガード後のスキがかなり大きくなった。使用頻度から考えると少々痛い変更といえる。なお、⇖Ⓚと立ち途中Ⓟは発生が遅くなり、前作と同じ早さに戻ってしまった。

Ⓚ⇧or⇩Ⓚは、1発目カウンターで連続ヒットするように。数少ない強化点なので有効活用したい。また、[illegible]＋Ⓖ、ハンドホールドⓅ＋[illegible]は、それぞれ威力が上昇している。

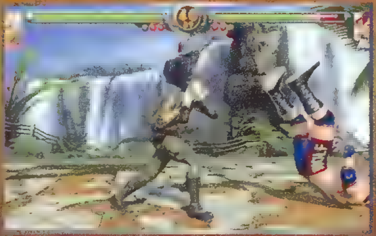


オフェンシブ変更点

かなりのマイルド調整を受けたディフェンシブに比べ、オフェンシブは一長一短ありつつも良好なバランス調整にまとまった。気になる弱体化ポイントは、➡Ⓚガード後のスキが大きくなったこと。これまでは立ちⓅを出せば肘クラスの技に打ち勝てたが、Ver.Aでは立ちⓅがヒザクラスの技に負けるほどに。主力技だけに影響は大きいが、⇦⇨Ⓚや⇖Ⓟと使い分けることで対応していこう。ほかには大きな弱体化は無く、⇨Ⓟや⇨ⓅⓅ、ⓀやⓀⓅのダメージが下がった程度。

逆に最も強化された技は⇙Ⓚ。ダメージがやや上昇した上、⇙Ⓚ＋Ⓖというコマンドで出せるようになった。特に後者により、最速で技が出せるのは大きい。ちなみに⇙Ⓚ＋Ⓖ入力で出した場合、やや不利な状態からでも相手のしゃがみⓅをスカして当てられるようになった。

そのほか、⇗Ⓟ＋ⓀⓀおよび⇖ⓀⓅⓀが上段から特殊上段に変わった点が面白い。ディレイを生かせば、イントルーダーステップへの移行がしゃがみⓅで止められにくいだろう。[illegible]ⓀⓀや[illegible]ⓀⓅ、[illegible]は、少々ダメージが増加した。



テイクダウンを積極的に狙おう

オフェンシブのさまざまな技から派生できるテイクダウンは、前作『VF4 FT』に比べて強化されている。以下を把握して活用したい。

まず重要な強化点では、テイクダウン中の技にはダメージ補正がかからなくなったことが挙げられる。前作では必ずダメージ補正が加わった上に、ディレイをかけるとさらにダメージが減るという状況だった。しかし、今回はどちらの補正もかからないため、下の写真のような大ダメージを狙える。

次に覚えておきたいのは、ブローバック（⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟほか）ヒット後に、相手の投げに負けなくなった点（システム的につかみの発生が遅くなったため）。投げ抜けを考慮する必要が無くなったので、その後のフォローに集中しよう。

なお、テイクダウンを狙うのは、カウンター時に確定するカウンターストライク（⇦⇨Ⓚ）後と、⇦⇨ⓅⓅ⇦Ⓟ後が基本。後者は、1発目の発生がアッパークラスになった点も前作からの強化点だ。またダメージ効率を考えると、⇩ⓀⓅや⇨ⓀⓀⓅからも狙う価値はある。



⇨Ⓚカウンターヒットからの派生後に、Ⓟ→Ⓟ→Ⓟ＋Ⓖでこのダメージ！

VERSION A ベネッサ変更技リスト

ディフェンシブスタイル中の技

ジャブ	Ⓟ
ディフェンシブエルボー	⇗Ⓟ
クラッシュジョー	立ち途中Ⓟ
バックナックルハイ	⇨ⓅⓀ
バックナックルストリーム	⇨ⓅⓀⓀ
スイッチレフトスライサー	Ⓚ⇧or⇩Ⓚ
ストッピングロー～スイッチバックブロー	⇩ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ
シャドースライサー	⇨⇨Ⓚ
カットインニーキック	⇨Ⓚ
カットインニーキック～フロントスリーパー	⇨Ⓚ（カウンターヒット時）⇨Ⓟ＋Ⓖ
フロントスリーパー～ホールドフェイスニー	⇨Ⓚ（カウンターヒット時）⇨Ⓟ＋ⒼⓀ
ボーンクラッシュミドル	[illegible]
ストマッククラッシュ	⇖Ⓚ＋Ⓖ
キャニオンダイブ	[illegible]
ローリングアームクラッシャー	[illegible]Ⓟ＋Ⓖ
ストッピングファウルキック	（敵背後）[illegible]
フェイスクラッシュニー	ハンドホールドⓀ
ショルダーブレイカー	ハンドホールドⓅ＋[illegible]
ロッククラッシュスロー	（敵後ろ向き）Ⓟ＋Ⓖ
ロッククラッシュスロー	（敵後ろ向きしゃがみ）⇩or⇗Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

オフェンシブスタイル中の技

ステップインジャブ	[illegible]
ボディブロー	⇨Ⓟ
ボディブロー～バレットフック	[illegible]ⓅⓅ
ストライドコンビネーション	⇨ⓅⓅⓀ
ハイキック	[illegible]
ハイキック～インターセプト	ⓀⓅ
デスサイズ	➡Ⓚ
ニー～キック	⇨ⓀⓀ
ニー～キック～ジャブ	[illegible]
ストッピングローコンボ	⇩ⓀⓅ
H・A・W・K　ストライク	[illegible]Ⓚ
クイックバックナックル	⇗Ⓟ＋Ⓚ
ステルススピンキック	[illegible]
フラグバックナックル	⇖ⓀⓅ
ステルススピンキック	[illegible]ⓀⓅⓀ
ストッピングファウルキック	（敵背後）⇩Ⓚ
キャニオンダイブ	Ⓟ＋Ⓖ
ディープスィーパー	（敵後ろ向き）Ⓟ＋Ⓖ
ディープスィーパー	（敵後ろ向きしゃがみ）⇩or⇗Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

Virtua 5 ミニ事典

テイクダウン補足：ブローバックがヒットした後に打撃技を出されても、前作同様、しゃがみ状態になる技と空中判定になる技以外には基本的に負けない。ただし一部例外があり、ディフェンシブのカットアッパー（⇖Ⓟ）は発生の早さでキャッチ投げをつぶせる。なお、前作のグライディングスライサー（Ⓖ押したまま⇖Ⓟ）は、横向きになることで投げられ判定を消せたが、「VF5」では難しくなったようだ。



Ver.A 変更点&キャラ別攻略

たたき付けからのコンボがパワーアップ！

エル・ブレイズ

El Blaze

弱体化要素もあるにはあるが、強化点の方が影響が大きい。空中コンボの強化には特に注目！

Text：[illegible]

安定したコンボが狙える

空中コンボに使われる技や、始動技の強化が目立つブレイズ。空中コンボが一気に充実したぞ。

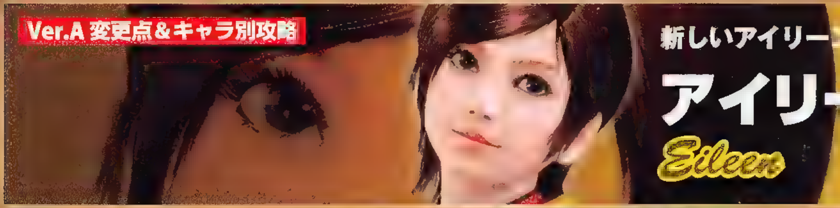
まずは、主力浮かせ技であるボルケーノニー。技自体の威力が上がり、空中コンボも今までより入りやすくなった。大ダメージを与える技として、これまで以上に頼れるぞ。

また、立ちⓅをバウンド状態に当てたときの浮き直しが高くなったことで、ジャンピングハンマーナックルやしゃがみ投げのローリングクラッチ後のコンボが強化された。立ちⓅ→シャドウファング（⇨ⓅⓀ）などのコンボが多くのキャラに決められるようになったのはうれしい限り。その代わり、ローリングクラッチは投げそのもののダメージが若干下がっている。

ボルケーノアッパーカウンターヒット後も、空中コンボが入りやすくなっている。相手を浮かせたら、背後攻撃からのバーンアウトコンボ（敵背後ⓅⓅⓅⓀ）などを狙っていこう。

VERSION A ブレイズ変更技リスト

キーンエッジコンボ	ⓅⓅⓅ	ヴィーナス	フェイクロール中Ⓟ
バーンアウトコンボ	ⓅⓅⓅⓀ	ヴィーナスディバーション	フェイクロールⓅ（ヒット時）Ⓚ
ジャブ～ハイキック	ⓅⓀ	ボルケーノアッパー	⇨Ⓟ＋Ⓚ
ジャブ～ローキック	Ⓟ⇩Ⓚ	ローリングボディプレス	[illegible]
ボディブロー	[illegible]	ジャンピングハンマーナックル	⇧Ⓟ＋Ⓚ
シャドウスピンキック	[illegible]ⓅⓀ	デモンズテイル	[illegible]
シャドウストライク	[illegible]	ダークネスソード	⇧Ⓚ＋Ⓖ
インフェルノンバット	[illegible]ⓅⓀⓀ	ローリングボディプレス	（相手ダウン中）⇩Ⓟ＋Ⓚ
ジャンピングエルボー	[illegible]	ディカピテイション	⇨Ⓟ＋Ⓖ
シャドウスピア	[illegible]Ⓚ	ハイスピードウラカン・ラナ	[illegible]
ミドルキック	[illegible]	トルネードスピン	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
シャドウスラッシュ	[illegible]ⓀⓅ	ハートブレイクスマッシュ	Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ
ボルケーノニー	（立ち途中）Ⓚ	ローリングクラッチ	[illegible]Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
エルボー	Ⓟ＋Ⓚ	ダークネスハンマー	（敵背後）[illegible]Ⓟ
ダブルエルボー	Ⓟ＋ⓀⓅ	スタッブブレイド	（敵背後）Ⓚ＋Ⓖ
コンボエルボーアッパー	Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	バックナックル	（敵背後）Ⓟ＋Ⓚ
シャドウハンマー	[illegible]Ⓟ＋Ⓚ		



Ver.A 変更点&キャラ別攻略

新しいアイリーンは[illegible]しさアップ！

アイリーン

Eileen

かゆいところに手が届くうれしい変更多数。マイナス要素はあるが、確実に進化したぞ。

Text：[illegible]

Ver. A重要変更点解説

うれしい変更点から。翻身旋風腿からキャンセル・割り込み行動に移行可能に。連爪劈斬が連続ヒットに。連環朝天のヒット時の展開が早く。抹面掃尾はディレイ幅増加。左右破膝は下段判定に。単飛脚は⇩Ⓚ＋Ⓖで出るようになり、威力が若干上昇。側踹腿はダメージ若干アップ、出始めに若干の下段スカシ判定が追加された。

飛猴二起は初段でダウンしないようになり、2段目の発生が変わった。斜身翻躍は初段でダウンを奪えるようになり、今までのように2段目が当たらずスキを見せることが無くなった。

マイナス要素は、猴子連山がガード時に肘クラスの反撃を受けるように。そのため2段目を待つ相手が増えると思われるので、初段からの連係でカバーしよう。大聖翻爪は若干不利に。これも強力な2段目があるので読み合いにできる。落地盤掃腿はガード時の展開が遅くなり、酔い覚ましが減少。また、投げの受け身が簡単になった。

VERSION A アイリーン変更技リスト

捽掌（しゅっしょう）	Ⓟ	蹶子反尾（けっしはんび）	[illegible]Ⓚ＋Ⓖ
連点腿（れんてんたい）	ⓅⓀ	大聖翻爪（たいせいほんそう）	⇩⇧⇦Ⓟ
斜身掃爪（しゃしんそうそう）	[illegible]Ⓟ＋Ⓚ	大聖脱靴（たいせいだっか）	[illegible]
転身掄劈（てんしんりんへき）	⇧Ⓟ	前空双槌（ぜんくうそうつい）	⇩⇧⇨Ⓟ＋ⓀⓅ
連環朝天（れんかんちょうてん）	Ⓟ[illegible]	前空翻落腿（ぜんくうほんらくたい）	⇩⇧⇨Ⓟ＋ⓀⓀ
小猴躍蹬（しょうこうやくとう）	Ⓟ⇧ⓅⓀ	落地盤掃腿（らくちばんそうたい）	⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓚ⇩Ⓚ
連爪劈斬（れんそうへきざん）	ⓅⓅⓅ	大聖抓面（たいせいそうめん）	[illegible]Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓖ
猿猴挑爪（えんこうちょうそう）	[illegible]Ⓟ	翻身旋風腿（ほんしんせんぷうたい）	⇨Ⓚ＋Ⓖ
飛猴把月（ひこうはげつ）	[illegible]	悟空閃身（ごくうせんしん）	[illegible]Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
撞肘（どうちゅう）	⇨Ⓟ	悟空背身（ごくうはいしん）	敵背後Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
猿猴遊林（えんこうゆうりん）	[illegible]ⓅⓅⓀ	斜身翻躍（しゃしんほんやく）	ディフェンシブムーブ中Ⓟ＋Ⓚ
抹面掃尾（まつめんそうび）	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	斜身掃爪（しゃしんそうそう）	オフェンシブムーブ中Ⓟ
側踹腿（そくたんたい）	[illegible]	猴王登天（こうおうとうてん）	Ⓟ＋Ⓖ
飛猴二起（ひこうにき）	[illegible]Ⓚ	猴王登天（こうおうとうてん）	[illegible]Ⓟ＋Ⓖ
単飛脚（たんひきゃく）	[illegible]Ⓚ	猴王踢球（こうおうてききゅう）	[illegible]or[illegible]Ⓚ
下挿脚（かそうきゃく）	（敵背後）⇩Ⓚ	猴王飄雲（こうおうひょううん）	⇨Ⓟ＋Ⓖ⇩or⇧
左右破膝（さゆうはしつ）	[illegible]Ⓟ＋ⓀⓅⓅ	猴王擺尾（こうおうはいび）	（敵右）Ⓟ＋Ⓖ
猴子連山（こうしれんざん）	[illegible]⇧Ⓟ＋ⓀⓅ		

Virtua 5 ミニ事典

ブレイズ補足：コンボエルボーアッパー（Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）は発生が早くなり、立ち状態の肘クラスのスキにも連続ヒットさせられる。ダメージは低下したが、重要な強化点の一つといえる。

アイリーン変更点補足：悟空閃身、悟空背身に何とさばき性能追加（上段のⓅ、Ⓚ、肘、しゃがみⓅ）。さばき成功時にはⓅからの攻めや、タイミングによっては馬蹄脚（敵背後⇧Ⓚ）が確定する。

Ver.A 変更点＆キャラ別攻略

旧Ver.の弱点を克服！ 技は鍛錬を積むだけだ

結城 晶 *Akira Yuki*

避けへの対抗策が充実し、得意の直線打撃がより光るようになった。これからが本番だ！

Text：大須晶

旧Ver.からの変更点

大きな変更点が、崩し投げである順歩翻胯のよろけ回復が困難になったこと。これにより、特殊入力の白虎双掌打（崩し中⇩⇦⇨Ⓟ）での追撃が非常に回復されづらく、安定したダメージが見込めるようになった。単純に避けへの対策が一つ増え、読み合いの幅が広がったぞ。

打撃技に関しては特に大きな変更は無く、強力な技は今まで通り使っていける。特に、主力である躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）はカウンターヒット時の威力、コンボとも変わっておらず、投げを嫌がって暴れる相手に効果的なことに変わりは無い。

『VF5』で完全に主力技となった、衝捶からの派生である衝捶～提籠換歩（⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）は、パワーアップしている印象を受けた。

ここから派生するさばき技の提籠換歩～翻身小纏の発生が少々早くなり、衝捶がガードされた後のフォローが可能に。衝捶をガードされてもプレッシャーを与えられるのだ。

VERSION A アキラ変更技リスト

白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）	⬇⇦⇨Ⓟ
揚炮（ようほう）	⇧⇧Ⓟ
圏抱（けんほう）	⇨ⓀⓅ
爬山蓋天地（はざんりょうてんち）	⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ
迎門鉄扇（げいもんてっせん）	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
提膝弾腿（ていしつだんたい）	Ⓚ＋Ⓖ（1FでⒼ離す）
馬歩頂肘（まほちょうちゅう）	⇧Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ
伏虎（ふっこ）	⇩Ⓚ＋ⒼⓀ⇨Ⓟ
崩撃（ほうけん）	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
提籠換歩～翻身小纏（ていろうかんぽ～ほんしんしょうてん）	提籠換歩中Ⓟ＋Ⓚ
猛虎硬爬山（もうここうはざん）	（崩し中）[illegible]
倒身搜腿（とうしんそうたい）	Ⓟ＋Ⓖ
順歩翻胯（じゅんほほんこ）	⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ

Ver.A 変更点＆キャラ別攻略

細かな調整こそ見られるが、影響はそれほど大きくない

ジャッキー・ブライアント *Jacky Bryant*

不動の主力技、ミドルスマッシュに重要な変更が見られる。変化にいち早く対応しよう。

Text：ちゃっきー

重要変更点をピックアップ

変更点で最重要なのは、ミドルスマッシュの変更。ノーマルヒットしたときの相手側の硬化がわずかに短くなったため、ほぼ最速でないとミドルスマッシュソードが連続ヒットしない。また、1発止めの後もわずかに不利になった。また、戦術に大きな影響を及ぼすほどではないが、リーチが微妙に短くなったことにも注意したい。

そのほかの技では、スピニングロースピンキックの変更に注目。新バージョンでは、技を出す前の足位置が平行で1発目をガードさせたときのみ、2発目がガード不能になる。その代わり、1発目はヒット時に相手を横に向かせるようになったので、こちらを生かしていこう。また、パクサオナックル（パクサオ成功時Ⓟ）はヒット時に相手をダウンさせるようになった。

強化点は、ビートスピンキックヒット後の状況。相手を横に向かせるようになり、実質的な不利が小さくなったのはうれしい。

VERSION A ジャッキー変更技リスト

パンチサイドキック	Ⓟ⇦Ⓚ
ミドルスマッシュ	⇨Ⓟ
ミドルスマッシュソード	⇨ⓅⓀ
ダブルパンチミドルスマッシュ	ⓅⓅ⇨Ⓟ
コンボスマッシュソード	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ
フォワードキック	➡Ⓚ
ビートスピンキック	Ⓟ＋ⓀⓀ
スピニングキック	Ⓚ＋Ⓖ
パクサオナックル	（パクサオ成功時）Ⓟ
ワンインチブロー～スイッチバックブローコンボ	⇨Ⓟ＋Ⓖ⇧or⇩
スピニングキックロースピンキック	Ⓚ＋Ⓖ⇩Ⓚ＋Ⓖ
ハイアングルアッパーキック	⇧⇧Ⓚ
スマッシュバックナックル	⇨ⓅⓅⓅ＋Ⓚ
スラントバックナックル	⇧Ⓟ
レイジキック	⇧ⓅⓀ
レイジキック	（敵背後）⇩ⓅⓀ
サイドステップボディ	オフェンシブムーブ中Ⓟ

Virtua 5 ミニ事典

アキラ補足：ヒットさせても実際には有利フレームが少なかった迎門鉄扇（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）が、地味に強まっていたぞ。特に、カウンターヒット後は投げと大技による二択がかけやすくなった模様。

ジャッキー補足：ビートスピンキックをヒットさせた後は、相手の背後方向へのオフェンシブムーブが効果的。不利な状況ではあるが、相手の打撃技のほとんどをかわすことができるぞ。

横押しは力アップか!? 攻撃こそ最大の防御なり

ラウ・チェン
Lau Chan

主要技の性質が若干変わっているラウ。重要な変更点を紹介していこう。

Text：■ひらう

Ver.A 主要変更点

転身穿肘撃が強化。よろけ誘発こそ削除されたが、ヒット、ガード時に相手との距離が離れるように。ガードされてもそれほど不利を感じさせず、壁近くでは今までより離れた距離から壁ヒットが狙えるようになった。燕子掌も強化されていて、ため無し時の発生が早くなり、ガード時のスキが減少。餓虎擒羊はディレイ幅が延び、幻惑効果がアップ。また、虎槍掌、穿脚連環虎掌、鳳凰槍掌、崩捶は、今まで空中ヒット時の相手の浮きが低く追撃できなかったが、普通に浮くようになったため、空中ヒット時にローキックなどで追い打ちできるようになった。

そのほかでは、側蹴腿ヒット時の効果が、尻もちからダウンに変更。これにより、さらに攻め立てることはできなくなったので、起き攻め重視へとシフトしていこう。また、双虎烈把、連環虎燕掌、伏虎双撃のスキが若干大きくなり、アッパークラスまでの反撃を受けるようになった。

VERSION A ラウ変更技リスト

肘撃（ちゅうげき）	⇨Ⓟ
虎槍掌（こそうしょう）	⇦⇨Ⓟ
穿脚連環虎掌（せんきゃくれんかんこしょう）	⇧ⓀⓅⓅ
鳳凰槍掌（ほうおうそうしょう）	⇨ⓅⓅ
掃冲拳（そうちゅうけん）	[illegible]
虎燕旋子（こえんせんし）	⇦⇦Ⓚ
燕陣旋風脚（えんじんせんぷうきゃく）	[illegible]Ⓚ＋Ⓖ
双虎烈把（そうこれっぱ）	⇧Ⓟ＋Ⓚ
転身穿肘撃（てんしんせんちゅうげき）	⇨Ⓟ＋Ⓚ
連環虎燕掌（れんかんこえんしょう）	⬇⇧ⓅⓅ＋Ⓚ
伏虎双撃（ふっこそうげき）	⬇[illegible]Ⓟ
側蹴腿（そくしゅうたい）	（立ち途中）Ⓚ
崩捶（ほうすい）	[illegible]Ⓟ
燕子掌（えんししょう）	Ⓟ＋Ⓚ
餓虎擒羊（がこきんよう）	虎形[illegible]ⓅⓅⓅ
崩身双虎爪掌（ほうしんそうこそうしょう）	⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ

Ver.A 変更点&キャラ別攻略

主要技に変化無し

パイ・チェン
Pai Chan

大きな変更は無いが細かな変更点が多い。変更点を熟知して、戦術の再構築を図ろう。

Text：矢永

Ver.A 主要変更点

パイの変更点は、戦術に大きな影響は無いが、ダメージ効率が落ちてしまったものが多い。まず前号で紹介した壁投げの雷震入林が削除。ただし壁ヒットからのバウンドコンボは健在なので、さほど気にすることは無い。燕青虎双破は空中ヒット時の浮きがわずかに低くなったが、ほとんどのコンボには影響せず、燕青虎双破×3→飛燕弾腿（⇨⇨ⓅⓀ）などが入りにくくなった程度。春燕掛塔は投げ成立時のダメージが0に変更された。代わりに投げ後にカメラアングルが切り替わるのが早くなり、コンボが入れやすくなっている。

立ち合いでの一番の変更点は仆腿～前掃腿騰脚。見た目通り空中判定が付いた上に、ガードされても確定の反撃を受けなくなり、使いやすさが向上。燕青擺脚～仆腿（⇦Ⓚ⇩）に対するローキックなどもかわしていけるぞ。蒼下旋風脚～縮身はキャンセル時の硬化がわずかに伸び、カウンターヒットから立ちⓅはつながらなくなった。

VERSION A パイ変更技リスト

虎燕煽脚（こえんせんきゃく）	[illegible]
蒼下連捶掌（そうかれんすいしょう）	[illegible]ⓅⓅ[illegible]Ⓟ
連環単劈（れんかんたんへき）	[illegible]
旋栽腿（せんさいたい）	⬇or⇧Ⓚ
穿冲拳（せんちゅうけん）	[illegible]
仆腿～前掃腿騰脚（ぼくたい～ぜんそうたいとうきゃく）	仆腿中Ⓚ＋Ⓖ
燕青虎双破（えんせいこそうは）	[illegible]
蒼下旋風脚～縮身（そうかせんぷうきゃく～しゅくしん）	[illegible]ⓅⓀため中[illegible]
架推掌（かすいしょう）	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ
燕蹴背転脚（えんしゅうはいてんきゃく）	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ
連旋背転脚（れんせんはいてんきゃく）	[illegible]
雷震入林（らいしんにゅうりん）	⇨Ⓟ＋Ⓖ
春燕掛塔（しゅんえんかとう）	（敵後ろ向き）Ⓟ＋Ⓖ
春燕掛塔（しゅんえんかとう）	（敵後ろ向きしゃがみ）⇩or⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

Virtua 5 ミニ事典

ラウ変更点補足： しゃがみⓅバウンドヒット時の浮きが若干高くなっていて、今まで入らなかった虎槍掌～しゃがみⓅ～連環虎燕掌などのコンボが可能に。コンボの可能性が広がった。
パイ補足： 虎燕煽脚、蒼下連捶掌、連環単劈はガード時の硬直差がわずかに増加。架推掌、燕蹴背転脚は、どちらも威力が若干落ちて、ヒット後の状況が若干変わっている。

Ver.A 変更点&キャラ別攻略



プロレスラーの真髄を新要素で見せ付けろ！

ウルフ・ホークフィールド

Wolf Hawkfield

Ver.A になり、大幅に強化されたウルフ。まずは使いやすい技から狙っていこう！

Text：アストロ

Ver.A での変更により、強化傾向のウルフ。今まではシンプルな攻撃が目立ったが、Ver.A の変更に伴い、戦術面で幅が広がりそうだ。まずは、右の変更技リストの技の中で、特に変更が目立ったものを紹介していこう。

まずは打撃技、上段全回転攻撃のデスサイズ。元々リーチが長く、攻撃の持続時間が長い技だったが Ver.A ではガードされても五分の状態となり、リスクが軽減した。そのため、通常時での立ち合いでも使いやすくなったといえる。ヒットすれば相手は側面向きになり大幅に有利となるので、中距離からのけん制、受け身攻め、避け対策などで重宝するぞ。

次に注目したいのが、デッドリームーブからの派生技スカイハイショルダースルーで、Ver.A からは１回目のバウンド時に受け身を取ることができなくなった。そのため、技後には全キャラクターにバウンディングエルボー（⬃Ⓟ＋Ⓚ）からのコンボが決められるようになり、ダメージ効率が大幅アップした。現状の戦術に新たな攻めを取り入れ、幅を広げていこう。

VERSION A ウルフ変更技リスト	
ローリングバックエルボー	⇨ⓅⓅ＋Ⓚ
エルボーバット	⇦Ⓟ
アローナックル	⇨Ⓟ
コメットフック	⬀Ⓟ
バーティカルスマッシュ	■⬂Ⓟ
デスサイズ	Ⓚ＋Ⓖ
ケンカキック	⬂Ⓚ＋Ⓖ
ショートショルダー	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ
オーガチョップ	[illegible]Ⓟ＋Ⓚ
ドラゴンチョップ	⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ
ターボドロップ 3rd	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓟ＋Ⓖ
スカイハイショルダースルー	デッドリームーブ中Ⓟ＋Ⓖ
R.A.W～レベルバックチョップ	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ（成功時）Ⓟ＋Ⓚ
トマホークチョップ	⬃Ⓟ
バウンディングエルボー	⬃Ⓟ＋Ⓚ
リグレットディスチャージ	⬁⬁Ⓟ＋Ⓚ
スウィングスルー	⬁Ⓟ＋Ⓖ
ジャーマンスープレックス	（敵後ろ向き）Ⓟ＋Ⓖ
ジャーマンスープレックス	（敵後ろ向きしゃがみ）⬂or⇩or⬃Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

Ver.A 変更点&キャラ別攻略



変更点を踏まえ、より豪快な攻めを

ジェフリー・マクワイルド

Jeffry Mcwild

各種技のリーチが伸び、空振りのストレスから解放！　変更のほとんどが強化点だ!!

Text：蟹老彪

エルボーバットは威力が低下したものの、硬化が短くなり以前より使いやすくなった。ヒット時強制的に相手をしゃがませていたエルボースタンプは、よろけ効果に変更され、2 発目が確実にヒットするようになった。頭崩れを誘発するケンカフックはリーチが長くなり、より使いやすくなったぞ。バイオレンスフェイススタンプは、威力が低下したが、特殊上段から中段技に変更されたため、かなり強力な武器となりそうだ。ガードした相手をよろけさせる性能は今まで通り。チャンスがあれば積極的に狙っていくようにしよう。

ニープッシュボトルカットはリーチが長くなり、2 発目が空振りすることがほぼ無くなった。

投げ関連では背後投げのチョークスイーパースイングのダメージが増え、バックブリーカーは減少した。通常投げのニースマッシュのダメージも増えたので覚えておこう。

スレットスタンスからのキャッチ投げ（レイジングラッシュ）は、つかみモーション中に打撃をくらってもノーマルヒット扱いになったので、積極的に使っていくようにしよう。

VERSION A ジェフリー変更技リスト	
ナックルキック	ⓅⓀ
サイドキック	⬁Ⓚ
ニープッシュ	⇦Ⓚ
エルボーバット	⇨Ⓟ
エルボースタンプ	⇦Ⓟ
ケンカフック	⇦⇨Ⓟ
ダブルナックル～アッパー	ⓅⓅⓅ
フルスイングアッパー	⬃⬃Ⓟ
ダブルアッパー	⬃ⓅⓅ
ニーアタック	⇨Ⓚ
ボディスタッブ	Ⓟ＋Ⓚ
ニープッシュボトルカット	⇦ⓀⓅ
バイオレンスフェイススタンプ	⇨⇦ⓅⓀ
ローリングヒールアタック	⬃Ⓚ＋Ⓖ
マシンガンハンマー	⬂⇨Ⓟ＋Ⓖ
バックスロー	⬂Ⓟ＋Ⓖ
チョークスイーパースイング	（敵後ろ向き）⇩Ⓟ＋Ⓖ
バックブリーカー	（敵後ろ向きしゃがみ）⇩or⬂or⇩⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
レイジングラッシュ	スレットスタンス中Ⓟ＋Ⓖ
バズソーキック	Ⓟ＋ⓀⓅ（カウンターヒット時）⇨Ⓟ＋Ⓖ
ニースマッシュ	Ⓟ＋Ⓖ

Virtua 5 ミニ事典

ウルフ補足:そのほか、ケンカキックが特殊上段になり、カウンターで頭崩れを誘発。⬃Ⓟ+Ⓚなどで追撃できる。⬁⬁Ⓟ+Ⓚはガード時の硬化が非常に短くなり、使いやすくなった。
ジェフリー補足:記事中のもの以外の細かい変更点を紹介。リストにある各種投げを決めた際に、相手のダウン時間が全体的に短くなった。ダウン攻撃よりも起き攻め重視でいこう。



変更点にいち早く対応せよ！

影丸 *Kagemaru*

大きな変更点は見られないカゲ。細かい変更を覚え、さらなる高みを目指せ！！

Text：海老影

まずカゲの主力技でもある風閃刃。上段スカシ性能はそのままだが、投げと相殺されるようになった。連係に割り込むためには使えるが、発生が遅いので逆二択には別の技を使おう。旋蹴りと肘打ちは、少しではあるが威力が低下。性能自体は変わらないので、今まで通り使っていけるぞ。

ガードさせて有利だった螺旋は、ヒット時の有利が大きくなった。螺旋裏蹴りヒット後のスキが小さくなったため、返し技などで使いやすくなったぞ。螺旋止めやディレイを使い分け、積極的に攻めていこう。葉隠流・陽・飛猿は下段をすかしやすくなったため、使い勝手が向上。

疾風陣中の技では、昇龍斬と草薙斬りのスキが大きくなった。ただし、確定で反撃を受けるほどではない。技自体は強力なので、状況を見極めながら使っていくようにしよう。

幻葉落としは、相手を投げることができる間合いが少し狭くなったので注意が必要だ。十文字構えや疾風陣から出せるキャッチ投げの浮身乱弾撃も、同じように投げ間合いが短くなった。使うときは、その点に注意しよう。

VERSION A カゲ変更技リスト

螺旋蹴り（らせんげり）	Ⓚ＋Ⓖ
双破刃（そうはじん）	⇘Ⓟ＋Ⓚ
風閃刃（ふうせんじん）	⇙Ⓟ
螺旋（らせん）	⇦Ⓟ
烈掌螺旋撃（れっしょうらせんげき）	ⓅⓅ⇦Ⓟ
螺旋裏蹴り（らせんうらげり）	⇦ⓅⓀ
斧旋連脚（ふせんれんきゃく）	⇘Ⓚ＋Ⓖ
葉隠流・陽・飛猿（はがくれりゅう・よう・ひえん）	葉隠流・陽・十文字構え中Ⓚ＋Ⓖ
葉隠流・陰・草薙斬り（はがくれりゅう・いん・くさなぎぎり）	葉隠流・陰・疾風陣中⇨Ⓟ
葉隠流・陰・昇龍斬（はがくれりゅう・いん・しょうりゅうざん）	葉隠流・陰・疾風陣中⇧Ⓟ
葉隠流・陰・風神撃（はがくれりゅう・いん・ふうじんげき）	⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ
龍尾蹴り（りゅうびげり）	⇦ⓀⓀ
身揚襲（しんようしゅう）	（敵背後）Ⓟ＋ⓀⓀ
幻葉落とし（げんようおとし）	⇦Ⓚ＋Ⓖ（ガードorヒット時）⇦Ⓟ＋Ⓖ
肘打ち（ひじうち）	⇨Ⓟ
旋蹴り（つむじげり）	⇩Ⓚ＋Ⓖ
浮霞（ふがすみ）	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ
浮身乱弾撃（ふしんらんだんげき）	⇘Ⓟ＋Ⓖ
浮身乱弾撃（ふしんらんだんげき）	葉隠流・陽・十文字構え中Ⓟ＋Ⓖ
闇霞（やみがすみ）	（敵背後）葉隠流・陰・疾風陣中Ⓟ＋Ⓖ
葉隠流・陰・不知火（はがくれりゅう・いん・しらぬい）	（敵背後）⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ



側面崩れからのコンボを強化！

リオン・ラファール *Lion Rafale*

大幅な変更は無いが、要所に調整が施されている。ここで変更点をチェックしておこう。

Text：ちび太

元々特殊な攻撃を多く持つリオン。Ver.A での変更は少ないが、状況ごとに知っておきたい変更点がいくつか存在する。ポイントさえ踏まえれば、新バージョンでの動きも覚えるのは簡単だ。

まず大きな変更点だが、旋風落脚が空中ヒットした際にバウンドするようになり、さらに追撃が可能となった。発生が遅いため、空中コンボに組み込むのは困難だが、側面崩れなどから狙えば簡単に新しい要素を戦術に組み込める。技後は相手が大きくバウンドするので、背後攻撃を絡めた追撃を決めていこう。

そのほか目立つ変更があるのは、新構え・螳螂埋伏からの派生技である穿空腿。Ver.A ではガード後によろけを誘発するようになり、比較的リスクを気にせず出すことが可能となった。また、攻撃発生が若干早くなったため、多少不利な状態からでも構えで後方に下がることを利用すれば、相手の攻撃をかわしつつ狙っていくことができるぞ。穿空腿でよろけを誘発した場合は、相手との距離が近いので、そのまますぐに攻めを継続し、攻勢へと転じていこう。

VERSION A リオン変更技リスト

転身偸歩双手（てんしんとうほそうしゅ）	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ
旋風落脚（せんぷうらくきゃく）	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ
斧刃脚（ふじんきゃく）	⇨⇨Ⓚ
勾手提膝（こうしゅていしつ）	⇨Ⓚ
落撃掌（らくげきしょう）	⇦ⓅⓅ
後穿脚（こうせんきゃく）	（敵背後）Ⓚ
縦跳提膝（じゅうちょうていしつ）	螳螂双封中⇨Ⓚ
漏手抹面旋風腿（ろうしゅまつめんせんぷうたい）	螳螂双封中Ⓟ＋Ⓖ
穿空腿（せんくうたい）	螳螂埋伏中⇨Ⓚ＋Ⓖ
斜前歩（しゃぜんほ）	⇘or⇗Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
落首断腿（らくしゅだんたい）	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ⇩Ⓟ＋Ⓖ
落首双手（らくしゅそうしゅ）	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ⇩Ⓟ＋Ⓖ

Virtua 5 ミニ事典

カゲ補足:双破刃が空中の相手にヒットした場合に、以前よりも浮きが高くなったため、空中コンボに使用可能だ。いろいろな状況で試して、独自のコンボを作ってみよう。

リオン補足:側面崩れから旋風落脚で浮き直せば、後穿脚（敵背後Ⓚ）から連三捶盤肘（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ）などのコンボを狙える。ただし重量や足位置によっては、最後の追撃が当たらない場合がある。

Ver.A 変更点＆キャラ別攻略

戦術に大きな変化!!

梅小路 葵

Aoi Umenokouji

全体に変更点が多く、戦術の見直しが必須。変更点を生かした、新たな戦い方を構築せよ！

Text：[illegible]

変更点ピックアップ

横周肘当ては1、2発目とも若干威力が低下したが、ノーマルヒットでつながるように変更。全体的なガード時の硬化時間差の増加も相まって、今までⓅで反撃していたほとんどの技に横周肘当てで反撃できる。特定の技からの天地陰陽への移行時には、投げ無効時間が付いた。草薙（⇩Ⓚ＋Ⓖ）～天地陰陽に対する最速の投げも、流水（天地陰陽中⇩or⇧）に移行すれば、横投げになる。

立ち会いで使う技で、大きく変わったのが浪返。わずかにダメージは減ったが、技後の状況がよくなった。ノーマルヒット時は最速の投げをしゃがみで回避でき、カウンターヒット時は朧手刀（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）でしゃがみⓅをつぶせる。

陰掌はガード時の硬化が増加。大きく不利なので使いどころを選ぼう。朧車は相手のダウン時間が短縮された。空勢瓦突蹴りの判定が弱くなったこともあり、簡単に避けられる。送り落としはジャスト受け身が難しくなって、使いやすくなった。

VERSION A アオイ変更技リスト

打突（だとつ）	Ⓟ
連突絹車（れんとつきぬぐるま）	ⓅⓅ⇨ⓅⓅ
上蹴り～打突～肋砕き（うえげり～だとつ～あばらくだき）	ⓀⓅⓀ
横打（おうだ）	⇦Ⓟ＋Ⓚ
横周肘当て（おうしゅうひじあて）	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ
浪返（なみがえし）	⇨⇦Ⓟ＋Ⓚ
巌止（いわおどめ）	⇨⇦Ⓟ＋ⓀⓅ
浪返（なみがえし）	（敵背後）Ⓟ＋ⓀⓅ⇦Ⓟ
巌止（いわおどめ）	（敵背後）Ⓟ＋ⓀⓅ⇦ⓅⓅ
朧払（おぼろはらい）	（敵背後）Ⓟ＋ⓀⓅⓅ
陰掌（いんしょう）	⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ
袖伸剣（そでしんけん）	⇧⇦Ⓟ＋Ⓚ
叢雲破（そううんは）	⇨⇨Ⓚ
裏霞蹴り（うらかすみけり）	（敵背後）⇩Ⓚ
空勢瓦突蹴り（くうせいがとつげり）	（敵ダウン）⇧Ⓚ＋Ⓖ
天地陰陽（てんちいんよう）	⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
送り落とし（おくりおとし）	⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ
朧車（おぼろぐるま）	⇧⇧Ⓟ＋Ⓖ

Ver.A 変更点＆キャラ別攻略

新バージョンでの変更点を踏まえて戦い尽くせ

雷飛

Lei-Fei

強キャラと評判のレイ・フェイは、細かい変更を受けた。変更点を頭に入れておこう。

Text：[illegible]

変更点解説

まず気になるのが、斜天連掌、双飛脚といった主力コンボ始動技の変更点だろう。ガードされたときのスキが増えており、斜天連掌はアッパークラス、双飛脚は重量級Ⓟクラスよりわずかにスキが増えている。今までよりも肘や投げなどで反撃されやすくなっているので、前述の技を出す際には保険行動を頭に入れておこう。

蹬脚は硬化時間が増えており、ヒット後に有効だった進歩分脚（独立式中Ⓚ＋Ⓖ）からのコンボが回復されやすくなっている。しかし、有利なことには変わり無いので、構えからの攻めや、構え解除からの二択といった攻めは可能。

羅漢撞鐘は若干ダメージが減少しており、鶴首捶連撃は、先月号で掲載したよろけからのコンボが入らなくなってしまった。

また、壁際で黄龍擺尾を決めた際、壁に当たってしまい追撃ができなかったが、Ver.Aでは壁に当たらずちゃんと追撃できるようになった。

VERSION A レイ変更技リスト

斜天連掌（しゃてんれんしょう）	[illegible]
鳥龍盤打（うりゅうばんだ）	[illegible]
鶴首捶連撃（かくしゅすいれんげき）	[illegible]
双飛脚（そうひきゃく）	⇩Ⓚ＋Ⓖ
分脚（ぶんきゃく）	[illegible]
蹬脚（とうきゃく）	⇨⇨Ⓚ
羅漢撞鐘（らかんどうしょう）	裏涅槃式中ⓅⓅⓅ
前転～鳳凰展翼（ぜんてん～ほうおうてんよく）	独立式中⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ＋Ⓖ
黄龍擺尾（こうりゅうはいび）	[illegible]

前転～鳳凰展翼は、モーション中に相手の攻撃をくらうと硬化カウンター扱いだったのだが、ノーマルヒットになった。キャッチ投げの性能などは変化無しなので、うれしい変更点だ。

鳥龍盤打はヒット時2発目が空振りしやすかったのが修正された。しかし、相変わらずノーマルヒットではつながらないので、シュン戦で酔い覚まし目的で鳥龍盤打を使う際は気を付けよう。

分脚はカウンターヒット時の有利が増えている。ほかのキャラの標準的なミドルキックとは違い、よろけを取ることはできないものの、その分発生が若干早くなっている。貴重なワンコマンドで出る中段の蹴り技なので、近距離戦での使用頻度を上げてもよさそうだ。

Virtua 5 ミニ事典

アオイ補足：巌止は攻撃判定が大きくなり、天地陰陽からの追撃時にほとんどのキャラへ確定する。また、浪返の空中ヒット時の浮きが高くなったこともあり、空中コンボにも使いやすい。
レイ・壁際小ネタ：排山倒海（⇧⇦Ⓟ＋Ⓚ）～目押ししゃがみⓅ～遅めしゃがみⓅ（重量級はしゃがみⓅを1回だけ）～ⓅⓅ～（壁）～進歩分脚。以前紹介した撑掌（⇨⇨Ⓟ）締めより壁に当てやすいぞ。

Ver.A 変更点&キャラ別攻略



強化されたさばき技と打撃で圧倒しよう！

日守 剛

Goh Hinogami

打撃とさばき技が調整され、前バージョンよりさらに扱いやすいキャラになったぞ。

Text：アストロ

豊富な投げ技と、扱いやすい打撃技がそろっているゴウ。気になるVer.Aでの変更は、主に打撃技とさばき技がメインとなっている。その中でも、今回は雷神殺と下段攻撃をさばく闇払いに注目して紹介していきたい。

まず雷神殺（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）だが、上段から特殊上段へと攻撃属性が変更。これにより、相手の下段攻撃などに合わせることが可能となった。こちらが大幅に有利な場面で、投げを警戒してしゃがみ系の技で暴れる相手に対して狙っていける。ヒット後の効果は前バージョンと同様に、ノーマルヒット以上で頭崩れを誘発するぞ。

次に闇払いだが、技成功時に各種上段投げが成立しなくなって弱体化……と言いたいところだが、技成功時の硬化差が変更され、打撃での追い打ちがさらに簡単になった。稲妻（右脾腹）蹴り（Ⓚ）ガード後などの状態から闇払いが成功すれば、何と神将三豪（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⇙Ⓟ＋Ⓚ⇨Ⓟ）までが確定してしまうほど。防御面でうまく取り入れることができれば、今までよりもダメージ効率が上がるだろう。

VERSION A ゴウ変更技リスト

掌打（しょうだ）	Ⓟ
不動殺・新（ふどうさつ　あらた）	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ
雷火（らいか）	⇙Ⓟ
脾腹打ち（ひばらうち）	⇨Ⓟ
煉獄（れんごく）	ⓅⓅ
荒神（あらがみ）	⇦ⓅⓀ
月影（つきかげ）	⇨Ⓚ
護法・百合折り（ごほう・ゆりおり）	⇘Ⓟ＋Ⓚ
隼鷹（じゅんよう）	⇨Ⓟ＋ⓀⓅ
仁王殺（におうさつ）	⇘Ⓚ＋Ⓖ（カウンターヒット時）⇨Ⓟ＋Ⓖ
雷神殺（らいじんさつ）	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ
伐折羅（ばさら）	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
毘羯羅（びから）	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⇙Ⓟ＋Ⓚ⇨Ⓟ
虎鉄（こてつ）	⇦Ⓟ＋Ⓚ（最大タメ）
闇払い（やみばらい）	⇦⇙Ⓟ＋Ⓚ
突き飛ばし（つきとばし）	つかみ中Ⓟ＋Ⓖ

Ver.A 変更点&キャラ別攻略



暴力的なまでのラッシュは健在！

ブラッド・バーンズ

Brad Burns

大きな変更点は無く、今まで通りに使っていける。破壊力バツグンの打撃と投げで圧殺せよ！

Text：大須晶

Ver.Aでのブラッド

まずは、エルボーフック〜スクリューハイキックのダメージが低下した点。……とはいえ、いわゆる“肘”の威力は全キャラ低下したので、実質的なパワーダウンではないといえる。

一番痛い変更点は、ダブルクラッシャーヒット後のよろけ時間が短くなっており、相手がしっかりよろけ回復をすると追撃が困難になった点だろう。ガードさせた後の硬化時間も変わっており、ボディブレイク（スリッピングライト中Ⓟ）でしゃがみⓅをつぶすことができなくなっている。以上の変更点から、新バージョンでのダブルクラッシャー後は、相手の動きに合わせて行動をセレクトしていく必要がある。

投げのダメージ調整も多く見られ、特にフェイスファング（⇘⇘Ⓟ＋Ⓖ）をジャスト受け身されたときや、新しいワンコマンド投げであるホールドエルボー（⇘Ⓟ＋Ⓖ）の威力が低下。今まで以上に打撃に特化したキャラとなっている。

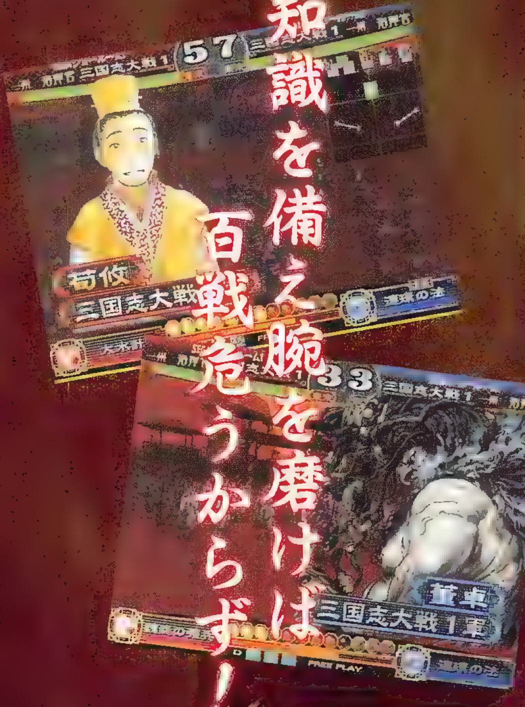
VERSION A ブラッド変更技リスト

エルボーフック	Ⓟ
エルボーフック〜スクリューハイキック	⇨ⓅⓀ
ジャブ〜スピンキック	ⓅⓀ
スパインウィップ	⇦Ⓟ
スパインウィップ	（敵背後）Ⓟ
ニーアッパー	⇨Ⓚ
カウ・ロイ	⇨⇨Ⓚ
ステップチェンジニー	⇦⇨Ⓚ
クイックローキック	⇩ⓀⓅ⇩Ⓚ
アッパーコンビネーション	⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ
ダッキング	Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
クロスアッパー	ダッキング中ⓅⓅ
ダッキングニーアッパー	ダッキング中Ⓚ
ガゼルアッパー	ダッキング中Ⓟ＋Ⓚ（さばき成功時）Ⓟ
スマッシュフック	スリッピングレフト中Ⓟ
ダブルニーコンボ	ロングダッキング中ⓀⓀ
グランドスィープフック	フェイジングターン中⇩Ⓟ
ダブルクラッシャー	フェイジングターン中Ⓟ＋Ⓚ
エルボースラッシュ	Ⓟ＋Ⓖ
エルボースラッシュ	首相撲中Ⓟ
ホールドエルボー	⇘Ⓟ＋Ⓖ
ボディニークラッシュ	⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ

Virtua 5 ミニ事典

ゴウ・闇払い補足：大きく不利な状態で闇払いに成功しても打撃が決まる。月影（⇨Ⓚ）や牛鬼哭（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）ガード後に闇払いが成立すれば蒼弓（⇦⇨Ⓟ）が確定。狙う前の状態を確認しつつ狙おう。
ブラッド補足：Ⓟ＋Ⓖ投げのエルボースラッシュが強化！　今までのダメージ35から40に増加しており、投げ振り分けの有効性が増した。投げ抜けのうまい相手に有効な、渋い変更点である。

知識を備え腕を磨けば百戦危うからず！



三国志大戦

©SEGA

三国志大戦2（Ver.2.01）
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発 売 日：2006年5月24日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

兵種や計略のバランスが調整され、より白熱した戦いが可能となった本作。今回は定例コーナーに加え、計略変更点の詳細や大戦で役立つ小ネタをお届け！

Text：fan114（小情報集、デッキ紹介、全国大会情報、コラム）
カイゼルちくわ（変更点解説、インタビュー、銅雀台）

把握して精度の高い戦略を組み上げろ！

Ver.2.01変更点詳報

ゲーム全体に大幅な修正が加えられた『Ver.2.01』だが、今回は特に戦略を左右する、計略変更点の完全版リストを掲載。すぐさま頭にたたき込んでしまおう！

Ver.2.01計略変更点リスト

※評価の項目は、○が上方修正、×が下方修正を表す。上方修正と下方修正の両方があるものや、どちらともいい切れないものは△としてある。

計略名	変更内容	評価
複数勢力共通		
神速戦法	効果時間を調整	△
連環の小計	効果時間を調整	△
魏		
魏武の強兵	効果時間を調整	△
覇者の求心	効果範囲（縦幅）が若干拡大	△
	効果時間が若干短縮	
魏武の大号令	効果時間が大幅に短縮	×
攻守自在	効果範囲が若干縮小	△
	強化時：効果時間が若干延長	
	強化時：速度上昇効果が上昇	
	妨害時：武力減少値が−3→−4に	
	妨害時：知力減少値が−6→−5に	
刹那の粘り	ダメージ減少効果が若干減少	×
弱体化の計	効果範囲が若干縮小	×
弱体化の小計	効果範囲が若干拡大	○
玄妙なる防衛	武力減少値が−4→−3に	×
隻眼の睨み	武力上昇値が−4→−5に	△
	効果時間を調整	
暴勇の報い	効果範囲が若干拡大	○
離間の計	減速効果が若干上昇	○
雲散霧消の計	効果範囲が若干縮小	×
	武力減少値が−4→−3	
弱体化の連計	連計の変更により効果範囲が大幅拡大	○
虚脱の連計	連計の変更により効果範囲が大幅拡大	○
看破	効果範囲が大幅縮小	×
反計	効果範囲が大幅縮小	×
玄妙なる反計	効果範囲が大幅縮小	×
神算鬼謀	効果範囲が大幅縮小	×
蜀		
神速大車輪	効果時間が若干短縮	×
不動大車輪	効果時間がやや短縮	×
零距離戦法	効果時間が若干延長	○
質実剛健	効果時間が若干延長	○
長坂橋の仁王	武力上昇値が＋6→＋7に	○
	効果時間が若干延長	
不撓不屈	武力上昇値が＋4→＋5に	○
	効果時間が若干延長	
劉備の大徳	効果時間がやや短縮	×
八卦の陣法	一人掛け時の武力上昇値が＋9→＋8に	×
挑発	効果範囲がやや縮小	×
蜀への誘導	効果範囲が若干前方に移動	○
連環の計	効果範囲が若干縮小	×
	効果時間を調整	
連環のススメ	知力減少値が−5→−8に	△
	効果時間を調整	
的確な援兵	兵力回復量が上昇	○
忠義の援兵	兵力回復量が減少	×
呉		
遠弓戦法	射程上昇効果が上昇	○
双弓麻痺矢戦法	武力上昇値が＋3→＋4に	○
	効果時間が若干延長	
天衣無縫	速度上昇効果が上昇	△
	効果時間を調整	
漢の意地	効果時間を調整	△
小覇王の進撃	効果時間が若干延長	○
雄飛の時	効果時間を調整	△
呉下の阿蒙	効果時間がやや延長	○
命がけの推挙	効果時間が延長	○
麻痺矢の大号令	武力上昇値が＋3→＋4に	○
夷陵の炎	効果範囲が大幅拡大	○
西涼		
蚩尤の如く	効果時間がやや延長	○
飛将の神弓	効果時間が若干延長	○
火事場の馬鹿力	効果時間が短縮	×
陥陣営	最大武力上昇値が＋16→＋13に	×
人馬の大号令	武力上昇値が＋2→＋3に	○
暴虐なる覇道	効果時間が大幅短縮	×
	城ダメージが上昇	
虚誘掩殺の計	効果時間が若干短縮	×
暗殺の毒	効果範囲が若干拡大	○
望郷の歌	効果範囲が若干拡大	○
不屈の忠義	兵力回復量が大幅上昇	○
西方の乱	武力上昇値が＋6→＋4に	×
傾国の舞い	城ダメージが上昇	○
袁		
士気旺盛	効果時間が若干延長	○
烏巣の断末魔	効果時間が延長	○
多勢の攻め	効果時間を調整	△
栄光の大号令	効果時間が若干延長	○
隙無き攻勢	効果範囲が大幅縮小	×
他		
はじき戦法	武力上昇値が＋6→＋4に	×
指鹿為馬の計	効果範囲が大幅縮小	×
	効果範囲が若干手前に移動	
	効果時間を調整	
大風	火計系計略の士気減少値が−2→−1に	×
	効果時間が大幅短縮	

変更内容補足

「効果時間調整」とある計略は、知力による効果時間の変化率に手が加えられたものが多い。

これまでは標準的だった「神速戦法」の効果時間は、知力2の【UC】忙牙長はやや延長、知力4はほぼ変わらず、知力8の【SR】趙雲はやや短縮される形に。

「魏武の強兵」はその逆で、知力3の効果時間は短縮、知力6の効果時間は延長されている。

「多勢の攻め」は知力の影響が若干少ないものの、知力3、知力4共に効果時間はやや長め。

「漢の意地」は効果時間がやや延長されたが、「賢母の助け」などで知力を上げてから使った場合に延びる時間は、以前と変わらない。逆に、「雄飛の時」や「天衣無縫」は通常時の効果時間こそ変わらないが、知力を上げてから使った際に、より効果時間が延びるようになっている。

「隻眼の睨み」は、知力による効果時間の変化が非常に小さくなり、知力1の武将にも標準的な号令計略程度しか持続しない。

「連環」系の三つと「指鹿為馬の計」の効果時間も、知力の影響が減少。高知力武将に対してはほぼ変わらないが、低知力武将への効果時間が短くなり、知力0の武将に対しては従来の約3分の2強まで短縮されている。

また、効果時間が大幅に短縮された「暴虐なる覇道」だが、城ダメージが増えたことで、効果終了までの総減少量はわずかに増加。5部隊がけで半分弱の城ゲージを消費するので注意！

各勢力の現状確認

どの勢力も少なからぬ影響を受けた今回のバージョンアップだが、今後の対戦事情はどうなるのか？　計略、兵種、そして環境の変化などを考慮し、各勢力の戦術の変化を分析してみた。

魏

まず気になるのが、排出停止カードの【SR】郭嘉が持つ「神算鬼謀」を含む、反計系計略すべての効果範囲が縮小されたこと。特に「玄妙なる反計」は、効果範囲が弓攻撃の射程より短くなったので、安全な位置から狙うことが困難に。これにより、今まで「玄妙なる反計」に抑えられていた各種ダメージ系計略の台頭が予想される。

ほかの武将に関しては、強化された弓兵やその弓兵に対抗できる騎兵がバランス良く揃っており、不安材料は少ない。今後は【UC】荀攸を筆頭に、【UC】[illegible]、【UC】[illegible]兵の活躍に期待が持てる。また、「攻守自在」が強化され、「魏武の大号令」のカウントも短縮されたとはいえ試合全体の半分弱に及ぶので、これら号令計[illegible]強力だ。

注目武将：【UC】荀攸



横に並ぶ状況が多い弓兵や、降雨落雷デッキへの抑止力として優秀な「大[illegible]」を持つ【UC】荀攸。環境の変化や「玄妙なる反計」の弱体化などにより相対的に強くなった。魏では最注目の武将だ。

蜀

下方修正が心配されていた【SR】【LE】劉備の「劉備の大徳」は、効果時間が短くなったものの、ほかの号令系計略と比べても十分な長さが保たれている。その広大な効果範囲は変わっていないので、蜀の中核として十分に活躍できるだろう。蜀にとってそれよりもはるかに痛いのは、弓兵の攻撃力や射程の調整による槍兵の弱体化だ。

従来のような槍兵単一デッキでは、敵軍に弓兵が2、3部隊居るだけで相当な苦戦を強いられる。「増援の法」や「忠義の援兵」の回復量減少により、強引に攻めることも難しくなったため、今後は槍兵を弓兵から守る騎兵が欠かせなくなりそうだ。とはいえ、敵軍を含め全体的に騎兵が多くなることが予想されるので、優秀な槍兵でそれらをけん制できる蜀の強みは生かしたいところ。

注目武将：【C】張松



連環系と並ぶ蜀の妨害計略、挑発系計略。【C】張松が持つ「蜀への誘導」は効果範囲が少し前方に移動され、槍撃の届かない安全な位置から狙いやすくなった。うまく敵を引き回して無力化しよう。

呉

弓兵や各種計略の強化により、今回のバージョンアップで大幅な戦力アップを遂げたといえる呉。「増援の法」の弱体化によって強引な攻めが難しくなったので、本来の守りを主体とした対応型のスタイルで多くの相手と戦えるようになった。弓兵を軸とした新しい戦略を練ることで、さらに勝率が上がりそうだ。

[illegible]を見ても弓兵の強化が目立つ。[illegible]【R】甘寧と【SR】呂蒙の計略に[illegible]ものがある。この両者の計略は、いずれも弓兵への対抗手段として増えそうな騎兵に強いという利点を持つ。また、【R2】孫策の「雄飛の時」も下方修正されず健在で、それに対抗するかのように【R】周泰、【R】陸遜らコスト2の槍兵はすべて強化。デッキ構築の幅がさらに広がっている。

注目武将：【SR】呂蒙



弓兵の射程延長と計略の武力上昇値アップにより、相手を逃がさずせん滅しやすくなった「麻痺矢の大号令」。【SR】呂蒙自身も武力8の弓兵なので、多くの槍兵や象兵に対抗できる強力な武将に。

涼

今バージョンで強化された弓兵に対して、強大な破壊力を持つ西涼軍の騎兵はまさに筆頭対抗馬。苦手とする槍兵は、弓兵の増加に伴って減少する傾向にあるので、それによりさらに活躍の場が広がる。城攻撃力に欠けるという弱点はあるが、「増援の法」の弱体化などによりワンチャンスでの強引な攻めよりもカウンターが重視されそうな現状では、さほど気にならない。

計略に関しては、序盤速攻の代表格だった「暴虐なる覇道」が大幅な下方修正を受け、また「西方の乱」の武力上昇値が減少するなど、強引な戦い方が難しくなっている。的確に敵槍兵を処理しつつ、「全軍突撃」や「人馬の大号令」でワンチャンスを作り出して攻城、それを守り切って勝利するなど、冷静な立ち回りが必要になりそうだ。

注目武将：【R】董卓



【SR】董卓の弱体化に反して、計略の武力上昇値アップにより株が上昇した【R】董卓。「人馬の大号令」は扱いやすい「神速の大号令」といった感じで、リスクが低いため安定した号令系計略といえる。

袁

自軍の士気が多いほど効果が上がる計略はすべて効果時間が[illegible]された。さらに士気温存の重要性と武力[illegible]の風潮が増している[illegible]。唯一の弱体化は、「[illegible]攻撃」の効果範囲[illegible]、攻め上がって効果が切れた後に再度使う場合などは不便なものの、それ以外ではさほど気にならない[illegible]。

注目すべきは、「栄光の大号令」の効果時間延長。最大で武力+8をたたき出す強力な号令計略が、「若き王の手腕」などの英傑号令と遜色ない効果時間に！

注目武将：【R】袁紹



複数勢力の[illegible]に効果が薄いという[illegible]ものの、袁紹軍単一デッキにとって【R】袁紹の「栄光の大号令」は支柱となりうる。

他

象兵が弓兵に弱くなったり、「指鹿為馬の計」が弱体化して敵の計略に対する耐性が下がるなど、単一デッキでは苦戦が予想される他勢力。だが、象兵の守りの強さはまだまだ健在なので、ほかの勢力との組み合わせで活路を見出そう。蜀や呉の強力な弓兵や槍兵と組み合わせるのが最適か!?

注目武将：【C】張任



今回の変更により強化されているのは、他勢力の中では弓兵だけ。その中でも高いスペックを持つ【C】張任は、かなり活躍しそうだ。

効果範囲をチェック！

今回のバージョンアップでは、いくつもの計略の効果範囲が大きく変更されている。それらの中から、特に対戦で重要になりそうなものをピックアップしたので、参考にしてほしい。さらに自分でも使ってみれば、その効果範囲を直感的に把握できるようになるのでオススメだ！

看破



縮小された「看破」の効果範囲。排出停止の【C】劉曄ならともかく、【C】李典では玉砕を覚悟しないとまず使えない。

反計（神算鬼謀）



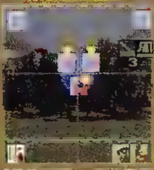
「反計」の効果範囲はかなり縮小。特に上下の敵武将が見た目以上に捉えにくいので、戦線を上げる際[illegible]注意。

玄妙なる反計



縮小の一途をたどる「玄妙なる反計」の効果範囲。真横に向けても、中央から端まで届かないことがあるほど。

暴勇の誓い



「暴勇の誓い」の効果範囲は、接触せずとも2部隊を捉えられる大きさに拡大。効果が絶大なので、十分な戦力に？

蜀への誘導



使いやすくなった「蜀への誘導」。1部隊なら安全な距離から捉えられ、位置によっては2部隊に対しても狙える。

指鹿為馬の計



大幅縮小した「指鹿為馬の計」の効果範囲だが、円形のためか見た目の印象よりは広い!? 慎重に狙って使おう。

記事中ではカードのレアリティを次のように表記しています。コモン=【C】、アンコモン=【UC】、レア=【R】、スーパーレア=【SR】、群雄英傑=【HE】、レジェンド=【LE】。各バージョン（シリーズ）のカード追加において、それ以前から居た武将と同名で同レアリティのカードが追加されている場合、新しい方をそのレアリティの2枚目であることを表すため、本記事内では【○○2】と表記しています。

細かな技術＆知識を会得して戦いを有利に！

戦力向上小情報集

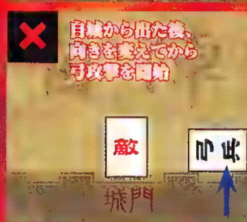
今回はあまり知られていない小技や知識を紹介していこう。派手ではないが、小技といえどあなどるなかれ！どれも非常に実戦的で、玄人をうならせるものばかり。マスターして全国のライバルに差を付けろ！

弓攻撃の対象切り替えと注意点

自軍の弓兵に対して相手が槍兵と騎兵で攻め上がる場合、知識のある相手なら騎兵を先行させ、オーラを維持して弓攻撃を集めてくる。そのまま騎兵を射続けても効率が悪いので、弓兵のカードを槍兵に向け、きっちりターゲットを切り替えよう。

また、自城から弓兵を出して横弓を狙う場合、ほかにターゲットが居なければカードを縦に向けて出そう。横向きにして出すと、弓攻撃を始めるのが若干遅れてしまうのだ。







……れば、……い限り限り弓攻撃のえじきに。横向きや後ろ向きで出してしまうと、撃ち始めが遅い。射程内にほかの敵が居なければ……カードを縦（正面向き）の状態の出せば、素早く撃ち始めてくれる。この差は地味に大きい。



カードを横向きにして城から出した場合、このように向きを変える動作が入ってから弓攻撃を始めるため、わずかだがタイムロスになる。

大車輪と攻城の関係

大車輪系の計略は、自城に張り付かれて発動されると攻城を防ぐのは困難。しかし、実は車輪部分に触れているだけで攻城ゲージの増加を止められることが判明。さらに、その状態は乱戦扱いにならないので、槍兵ならば無敵槍が消えず、槍撃を出すことも可能。車輪に触れながら効率良く槍撃を出せば、攻城されること無く撤退まで追い込めるぞ。



味方が武力8で敵が武力12など、武力ー4程度なら車輪に触れながらの槍撃連発で対抗できる。自城付近での槍撃の出し方を極めよう。

象兵と攻城兵の乱戦判定

象兵と攻城兵は、乱戦状態になる判定がほかの兵種より小さいことが分かった。見た目より乱戦状態になるのが遅いので、攻城エリアでの攻防では特に注意が必要。攻城を乱戦で止めに行く場合、敵が騎兵や槍兵の場合よりも早めに近付く必要があるのだ。また、自城から部隊を出して攻城を止める場合、横にずれていると乱戦になり……で注意。



この状態で兀突骨、木鹿大王のどちらとも乱戦になっておらず、攻城ゲージは増加。うっかり攻城を通してしまわないよう気を付けよう。

象兵向上テクニック

自城前での弾き飛ばし

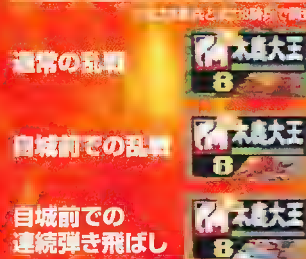
象兵で自城の攻城エリアに居る敵を横から弾き飛ばし続けると、かなりの早さで兵力を奪うことができる。攻城中……からのダメージを考慮しても、その減り方は驚異的。右下の写真で分かる通り、弾き飛ばし続けた場合は味方象兵のダメージも大きいが、乱戦を続けた場合の3分の1前後の時間で倒すことができる。

ただし、敵の攻城ゲージが満タン寸前まで溜まっている場合は注意。弾き飛ばした先で攻城が入ってしまう可能性がある。状況に合わせて乱戦、弾き飛ばしを使い分けよう。



自城の攻城エリア内などで敵を連続して弾き飛ばすと、逃げられることが無い上、通常の乱戦より圧倒的に早く敵を撃破することが可能。

戦闘の種類による兵力の減り



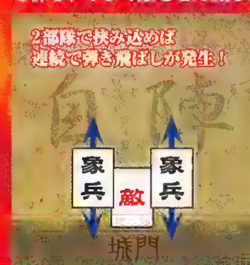
自城弾き飛ばし応用術

自城弾き飛ばしは、本作の基本戦術の一つ「各個撃破」を狙う際にも役立つ。下図（左）のように敵の奥へ回り込みつつ弾き飛ばすことで、狙った敵のみ自城の攻城エリア内に誘導し、自城弾き飛ばしで撃破するのだ。

象兵が2部隊居る場合は、自城への誘導がやりやすくなる上、自城前で敵を左右から挟み込めば、連続で弾き飛ばしが発生して速攻で撤退させられる。上下の動きを交ぜて距離を保ち、うまく敵をせん滅しよう。



敵の先……や厄介な武将を狙い、象兵で回り込みつつ弾き飛ばして自城前に誘導。逃げようとする敵の動きに合わせよう。



敵を挟み込むことに成功したら、上下移動への移動を交ぜて象兵同士の距離を保ち、連続弾き飛ばしで速攻撃破！

弾き飛ばしで攻城をサポート

攻城準備中の味方に対して、敵がその真上に重ねるように部隊を出して妨害してくるようなら、弾き飛ばしで攻城のフォローが可能。真横から敵を弾き飛ばせば、妨害している敵を乱戦から外すことができるのだ。敵が出てくるタイミングを見計らって、うまく象兵の位置を調整しよう。角度が甘いと、敵を敵城奥へ押し戻すだけになってしまうので注意。



城から出た直後に真横から弾けば、乱戦から外せる（相手のもぐり入力にもよるが）。攻城役が乱戦判定の小さい象兵だとやりやすい。

●象兵の自城前戦闘補足：自城前での攻防において、敵を早く撤退させたければ横からの弾き飛ばしを連続で行なうといいが、自身の兵力もそれなりに減ってしまう。時間がかかってもいい状況なら、自城前の端に敵を閉じ込めつつ乱戦している方が（端で敵に重なっての弾き飛ばしは乱戦扱い）、敵を撤退させるまでの兵力の減りが少なくて済む。状況に応じて使い分けられれば理想だ。

兵法とデッキに合わせた外伝選択

MASTERになった兵法に付けられる兵法外伝。種類や効果はさまざまで、それぞれの兵法と相性のいい外伝を付けることができれば、試合を有利に運べるようになる。

ここでは、オススメの兵法と外伝の組み合わせを外伝をいくつか紹介。外伝はMASTERの兵法を使っているとランダムで手に入るので（その兵法の外伝のみ）、根気良く使い続けよう。

再起の法＋外伝・速軍

復活を早める再起の法に、移動速度上昇の外伝・速軍を付けた形。一見意味が無さそうだが、実は意外に有効。速軍中は自城から出る時間が短縮されるので、敵との攻防に敗れて自城に張り付かれてしまい、再起の[illegible]した場合、通常では攻城されるタイミングでも間に合うことがあるのだ。



自城に張り付かれた直後な[illegible]

神速の大攻勢＋外伝・車輪

騎兵単一デッキだけでなく、槍兵を1～2部隊入れて残りは騎兵というデッキでも使われることがある神速の大攻勢。このようなデッキで使う場合は、外伝に車輪を付けておくのがオススメ。部隊数は少ないとはいえ槍兵が車輪状態になるので、お互いに神速の大攻勢を選んでいた場合などは大きく有利になる。



[illegible]突撃を狙う相手に神速＋外伝・車輪発動！ [illegible]役を瞬殺して優位に立とう。

連環の法＋外伝・再建

外伝・再建の回復量は2回に減ったが、いまだ強力な組み合わせ。防柵の多いカウンター狙いのデッキや、流星デッキなどで重宝する。呉軍の大攻勢にも外伝・再建が付くので、選択肢の一つとして覚えておこう。

増援の法＋外伝・再起×2

ほぼ悲哀デッキ専用といえる組み合わせ。「悲哀の舞い」使用後に数部隊を撤退させ、武力の上がった本命武将で押し込みつつ使用すれば、撤退させた部隊の復活を外伝・再起で早められる。外伝・再起の効果が意外と大きいので、特技の復活を持つ武将はすぐに復活してくれるぞ。ネタの一つとして覚えておこう。



本命武将の兵力が減ったら増援＋外伝・再起×2。捨て駒の復活を早められるぞ。

再建の法＋外伝・再起×2

防柵を守って撤退した武将の復活を早められる組み合わせ。流星デッキや舞い系のデッキで、戦力になりにくい部隊で防柵を守り、撤退～防柵壊滅のタイミングで使うと有効だ。うまくいけばカウンターを狙えるぞ。

増援の法＋外伝・正兵

増援の法は基本的にぶつかり合いの中で使うことが多いので、武力を上げられる外伝・正兵を付けておけば、より強力となる。また、最高武力が8の「劉備の大徳」デッキで、「劉備の大徳」中に増援の法＋外伝・正兵を使えば、武力8の部隊が武力14に。ここで【R】関銀塀の「若き血の目覚め」を使えば、大車輪状態にできる。



一発ネタだが、増援＋外伝・正兵はスタンダードな組み合わせなので悪くない。

新着デッキ紹介

今回のバージョンアップにより台頭しそうなものを含め、二つのデッキを紹介。強化された弓兵やダメージ計略持ちの武将を入れたデッキを使うなら、力押しよりも戦術面を磨き上げよう。

魏呉大水計デッキ

大水計と双弓麻痺矢で圧力をかけて攻めろ！

【UC】荀攸の「大水計」は、メイン計略というより相手にプレッシャーをかける意味合いが強い。相手はその効果範囲内に戦力をまとめられなくなるので、各個撃破をしやすくなるのだ。もちろん、敵が不用意に「大水計」の効果範囲内に入るようなら、まとめて押し流してしまおう。

序盤は防柵を盾に槍兵でけん制しつつ、突撃や弓攻撃でしのぐ。士気が溜まるまでは無理をしないように。

士気が溜まる中盤以降は、状況に合わせて【R】楽進の「魏武の強兵」を使いつつ、二～三手に分かれて全体の戦線を上げていく。ここで敵が小数の部隊で守ろうとするなら弓攻撃のえじきとし、主力を3部隊ほど出してくるなら「大水計」で流してしまおう。敵が2部隊の場合は「双弓麻痺矢戦法」で士気を節約し、「刹那の号令」などに士気を回すといい。

このデッキは有利な状態で敵城前の攻防に持ち込めるかが勝負。そこまでのバリエーションを増やし、さまざま状況に対処しよう。

武将名(兵種/コスト/能力)
【R】甘寧(弓/2/武8・知2)
【R】曹仁(騎/1.5/武5・知6)
【UC】荀攸(弓/1.5/武3・知8)
【R】楽進(騎/1/武4・知3)
【UC】孫桓(槍/1/武3・知6)
【UC】韓当(弓/1/武3・知3)



いわゆるマウント状態に持ち込めればこちらのもの。弓攻撃で援護しつつ、状況に応じて「大水計」と「双弓麻痺矢戦法」を使い分けよう。

挑発象デッキ

挑発後の象の弾きと神速戦法がカギ！

「挑発」からの各個撃破を主な戦術としたデッキ。基本的に攻めも守りも狙うことは同じで、「挑発」と「神速戦法」を軸にかく乱する形となる。

復活を持つ武将が三人居る上に主力計略の必要士気が少ないので、序盤から攻められる。士気が3溜まった時点で敵の主力が不用意に固まっていたら、【UC】法正の伏兵を解除してでも「挑発」で捉え、【SR】趙雲の突撃でせん滅して攻城につなぐといい。

ただし、敵に伏兵が居る場合は【UC】木鹿大王で踏まないよう注意。伏兵は【SR】趙雲で踏むのが理想だ。

守る際は【C】金環三結の端攻城をちらつかせて敵の戦力を分散させつつ、「挑発」からの各個撃破で対処しよう。これは号令計略などを使われた場合も有効だ。自城に張り付かれてしまった場合は、象兵の自城弾き飛ばしで対処するといい。

ダメージ計略や妨害計略に対しては、【UC】木鹿大王を自城で待機させ、【SR】趙雲の「神速戦法」などでそれらの計略を持つ武将を先に倒そう。

武将名(兵種/コスト/能力)
【SR】趙雲(騎/2.5/武8・知8)
【UC】木鹿大王(象/2/武8・知1)
【UC】法正(槍/1.5/武4・知8)
【C】周倉(槍/1/武3・知1)
【C】金環三結(象/1/武3・知1)



敵主力を「挑発」で引き寄せ、(相手が騎兵なら迎撃後に)神速状態の【SR】趙雲で突撃。うまく倒せば、さらに「挑発」からのせん滅を狙える。

●外伝[illegible]に関して：外伝の獲得やその種類は完全にランダムのようなので、兵法ごとに有効な外伝が欲しければ、その兵法に合ったデッキを組み、根気強く使い続けるしか無い。見事にゲットできた後は、別の不要な外伝を獲得した際に入れ替えてしまわないよう注意。何げなく計略ボタンを連打していると取り返しの付かない事態になりかねないので、くれぐれも気を付けてほしい。

三国志大戦２強豪プレイヤー列伝

現世武帝

シフクノ



馬周瑜好きな蜀単使い最強の漢！
Ver2.01でも蜀単の旗手となりうるか!?

――それでは、まずご本人についての質問です。君主名の由来を教えていただけますか？

シフクノ　Mr.Children好きだからです（笑）。

――やはりそうでしたか（笑）。

シフクノ　初めて「三国志大戦」を見た時に、名前に「～軍」と付くのを見て、「シフクノオト」というアルバムの、「音」の部分が「軍」になるように置き換えてみたんです。

――「三国志大戦」を始めたのはいつごろですか？

シフクノ　「1」が稼動したのが2005年3月ぐらいでしたよね？　僕もそのぐらいからです。ゲーセンでは、今の上位陣が、四品とかだったころですね。

――「栄斗」さんがトップで、マッチングされずCPU戦をやっていたころですね（笑）。「三国志大戦」を始める前は、ゲーセンにはよく行っていましたか？

シフクノ　4年前くらいは、地元（静岡）で「WCCF」をプレイしていましたけど、東京に来てからはあまりゲーセンには行ってませんでした。あ、でも「太鼓の達人」は得意ですよ。「おに」（最大難度のモード）クリアできますから（笑）。

――十分すごいじゃないですか！　新たな勢力、「太鼓の達人」勢登場ですね（笑）。

ちなみに「三国志大戦」を始めた当初はどんなデッキを使っていましたか？

シフクノ　プレイ初日に、なぜか【SR】曹操を三枚引いたんで、しばらく「覇者の求心」を軸にしたデッキを使ってました。ちなみに翌日に【SR】龐徳を二枚引いたんですが、当時はスーパーレアとレアの違いが分からず、一枚を知り合いの【R】典韋と交換してしまいました（笑）。

――ものすごいスタートダッシュですね（笑）。ではそのころから今までに、お世話になったプレイヤーは居ますか？

シフクノ　うちのチーム「タガタメ」のリーダー、「絢也（じゅんや・通称あやや）」さんです。彼が居なかったら、恐らく「三国志大戦」は辞めていたと思います。

――では続いて、尊敬しているプレイヤーは？

シフクノ　新バージョンになって、特に見習いたいと思っているのは、「fan114」さんですね。個々の立ち回りの部分がすごくうまいので、見ていて非常に勉強になります。

――本人が同席していなくて残念です（この日は八王子の全国大会店舗予選に参加）。では、この人には負けたくないというプレイヤーは？

シフクノ　（即座に）「☆モッティ☆」さんですね。変●勢として負けたくないので！

――へ、変●勢!?　なるほど、デッキの個性では負けたくないと（笑）。

では、特に交流が深いプレイヤーの方々とはどのような場で交流していますか？

シフクノ　チームメイトとは、二日に一回の頻度で飲みに行きますね。

――それは――行き過ぎですよ（笑）。

シフクノ　さらにその二回に一回はだれかの家でまったり飲みます。かなり仲良いですよ。――すいません。有名な方とはあまり交流がなくて（笑）。

――いえいえ、そういった身近なコミュニティが多いのも本作の特徴ですから（笑）。

シフクノ　ゲーセンに行けばたいていチームメイトのだれかが居てくれますし、ゲーム以外のことで遊ぶのも楽しいですね。

――では、続いて「皇帝」の称号やランキングについてお聞きします。「皇帝」になるまでに一番壁を感じた時はどんなときですか？

シフクノ　旧バージョンでは、特に無かったですね。徳24～25辺りで、馬周瑜（排出停止の【R2】周瑜）入りデッキと蜀槍単デッキを使ってのんびり遊んでたんですけど、チームメイトの「Mマン（メガネマン）」が「上に行くまで返しません！」と言って、僕の馬周瑜を持って行っちゃったんですよ。（笑）。

――すごい応援の仕方ですね（笑）。

シフクノ　それからは槍単デッキで、一度も落ちずに30まで行けました。私生活でも、ちょうどバイトを辞めた時期で、時間をたくさんかけられたのも大きかったですね。

――やはり、やり込むのが一番大事のようですね。

シフクノ　最近は1日3セットは必ずプレイしてます。時々リーダーに強制されて、1日10セットとかやりますけど（笑）。

――そのおかげの皇位ということですね（笑）。ところで、Ver.2.01ではどのようなデッキで戦っていくつもりですか？

シフクノ　【SR】劉備、【SR】馬超、【R】魏延、【R】関銀屏、【C】夏侯月姫の大徳デッキです（詳細は下カコミ参照）。まず弓兵が強くなったので槍単は無理っぽいということで（笑）、魅力×４を生かした「劉備の大徳」で速攻を仕掛けるのがコンセプトです。

やはり「劉備の大徳」は、その範囲の広さが強いですね。今増えている呉に対しても、この広さを生かして、逃げようと思えば逃げられる距離から

シフクノ氏の三国志大戦.NETデータ大公開（いずれも全国対戦のもの。9月9日時点）！　使用回数:【LE】劉備（本宮）541、関銀屏516、【R】姜維378、【LE】諸葛亮355、趙累308、【R】趙雲278、【R】馬超250、【LE】張飛（本宮）232、【LE】劉備（横山）207、夏侯月姫172／計略使用回数:【LE】劉備（本宮）632、【R】姜維566、【LE】諸葛亮277、趙累200、関銀屏127、【LE】劉備（横山）123、【R】趙雲121、【R2】周瑜113、【LE】趙雲107、夏侯月姫98／撃破数:【LE】劉備（本宮）922、【R】姜維839、【R】馬超745、【R】趙雲613、【LE】張飛（本宮）532、関銀屏495、【LE】趙雲444、【LE】諸葛亮412、【R2】周瑜291、【SR】馬超268

散開して「大徳」を使って、復活持ちの劉備などに対して「火計」や号令を使わせて、そのスキに城壁端に一発……なんてこともできますし。

——Ver.2.01で槍兵と象兵に対して強化された弓兵ですが、実際に対戦してみてどう感じましたか？

シフクノ　まず第一に、射程が伸びてるなぁと思いました。以前は逃げ帰れたのに撤退させられることが増えました。

ダメージはさほど増えているとは思いませんでしたが、射程が伸びた分長時間射られている印象の方が強かったです。

——では、ほかの勢力で注目しているのは？

シフクノ　魏ですね。「魏武の大号令」は相変わらず強いと思いますけど、一番怖いのは【UC】荀攸ですね。今のデッキでは【C】趙累がいない上に主力の知力も低めなので厄介です。魅力と騎兵二体を生かして速攻で倒すように心がけています。

——Ver.2.01で伸びそうなデッキというと、どういったものが挙げられますか？

シフクノ　神速、全突の騎兵単デッキはかなり上に来そうですね。今強いと騒がれている呉デッキはこれらにつぶされて、伸び悩むと思います。

あと、地味に士気7の計略が増えそうなので、鄒貴詡デッキも強いかも知れませんね。

——今話題で注目されている、于吉落雷については？

シフクノ　于吉落雷デッキは、個人的にはそれほど強くはないと思っています。

——おお、これは今までにない見解ですね。そのココロは？

シフクノ　今の徳システムだと連勝が必須ですけど、于吉落雷はミラーデッキ相手に引き分ける可能性が高いんです。あと相手に【SR】諸葛亮が居ても終わりますし、単純に落雷持ちが入っている蜀デッキに弱いんですよね。ごくたまにでしょうが【SR】張角なんて出てきたら悶絶ですし。

——いや、張角はさすがに……(笑)。

シフクノ　これら特定の相手以外にはすごく強いんですけど、デッキ相性で勝てないデッキがあると、連勝を続けるのは難しいと思います。ただし皇帝までは辛いとしても、デッキパワーはあるので覇者～覇王クラスではかなり増えてきそうですが……。

——征覇王クラスでも増えてくると、上位の人でもマッチングしますね。

シフクノ　そうですね。それはもう、『三国志大戦2』が『三国志大戦2』である以上、受け入れるしかないと思っています(笑)。

——そうなってくると、呉と于吉落雷が食い合う横から、騎兵単がおいしく頂く……という構図になりますかね。

シフクノ　そういった状況で連勝するためには、強みはないけど弱みもない、立ち回りで勝てるデッキが必要になると思います。僕もそれを意識して今のデッキを組んでいますし、そういう点でも先ほど言ったようにfan114さんのような立ち回りの腕を見習いたいんですよ。

——では次に、Ver.2.01で使ってみたいカードやデッキはありますか？

シフクノ　使いたいのは、馬周瑜です。好きなんですよ(笑)。旧バージョンでは槍4馬1(【SR】孫堅、【R2】孫策、【UC】孫桓、【C】潘璋、【R2】周瑜)でしたけど、さすがにVer2.01では弓兵を入れると思います。

でも、やはり槍兵が一番ラインを上げやすいですし、弓兵に弱いとはいえ【SR】孫堅なら犠牲にしつつ「我が屍を越えよ」が使えますから。

——皇帝の称号を獲得されましたが、今後の新たな目標などはありますか？

シフクノ　皇帝の次の目標だった、馬周瑜で「頂上対決」に載るという目標は果たされましたからね。

——では、全国大戦で馬周瑜とか？

シフクノ　それは……新しい！　分かりました、全国決勝に出たら馬周瑜使いますよ。でもまぁ、このインタビューが載るころには、とっくに関東Cエリアでつぶされていそうですけどね。ひどいですよ、エリア大会参加者がプチ全国大会ですからね(笑)。

——"♪王異♪、初志完徹5、アイバーソン、むっく"さんといった強豪に加え、黄金の隼、オズマソウジさんが上がってきそうですからね。まぁ、その結果は読者自身に確かめてもらうということで(笑)。

全国大会についてですが、個人的な優勝予想などを教えていただきたいのですが。

シフクノ　「初志完徹5」さんや「オズマソウジ」さん、「黄金の隼」さんといった上級騎兵単プレイヤーはもちろんですけど、個人的には「大紅蓮疾風」さんに注目しています。この前こちらが槍兵×3、馬兵×2なのに、「疾風」さんの6枚神速に負けましたから……。なんでこの相性で負けるのかと、不思議に思いましたけど、それぐらい強いです。

——それでは最後に、初登場の方にはお決まりの質問ということで、シフクノさんにとって『三国志大戦2』とは何ですか？

シフクノ　「楽しいゲーム」です。ゲームですから、馬周瑜使って、順位落としたりしますよ(笑)。自分が"面白い"と感じたことをやらないと、どんなものでも続けられませんよ(笑)。

ゲーム内容だけでなく、友達も増えましたし、いろいろと楽しめるゲームだと思います。

——本日はありがとうございました。

(敬称略　9月9日　エンターブレインにて)



「シフクノ」的 大徳デッキ編成

復活持ちの【SR】劉備は殿(しんがり)役です。ほかの武将を生かすために撤退します。号令を使うのは当然ですけど、足止め役、ダメージ計略に対する焼かれ役を務めるとともに、このデッキでは唯一乱戦できるギリギリの武力を持つ槍兵として活躍の場は多いです。

【C】夏侯月姫は、于吉落雷対策です。このデッキで唯一、相手にかける計略を持っている武将ですのでかなり重要ですね。相手にかける計略が一つはないときついですから。

【R】関銀屏は「魅力」確保用、および騎兵単が増えることを予想して、「大車輪」要員として投入しました。大車輪で攻城を一発でも決められれば、かなり有利になります。また、「大徳」同士のぶつかり合いでは、【UC】張飛より少ない士気で大車輪が出せるのもポイントです。

この1コスト槍兵二枠には【R】龐統や【C】趙累も考えましたが、于吉対策になる夏侯月姫を重視しました。【C】趙累は回復量減少も外す理由にありますが、魅力多数で先手を取るというデッキには要らないと考えました。

【R】魏延の枠は【UC】馬岱と迷ったんですけど、武力と、夏侯月姫などを切りつつ「反逆の狼煙」を使って、相手に「火計」などを撃たせるなど、陽動として優秀なので選びました。

【SR】馬超は、やはり「大徳」からの関銀屏の大車輪を狙う武力9要員と、状況を打破できる計略の威力で入れています。特に逃げていく敵騎兵を仕留めたいときに使えます。「大徳」ほどではないにしろ、「白銀の獅子」はかなり使っていきます。

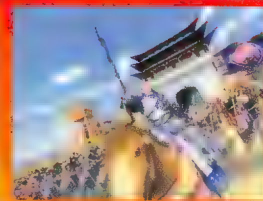
撤退回数:【LE】劉備(本宮)755、関銀屏734、【R】姜維431、【LE】諸葛亮427、趙累383、【LE】劉備(横山)299、夏侯月姫276、【R】趙雲248、【LE】張飛(本宮)193、【R】馬超183／攻城回数:【LE】劉備(本宮)421、関銀屏394、【R】趙雲311、【LE】諸葛亮280、【LE】張飛(本宮)245、【R】姜維241、【R】馬超218、趙累191、【LE】趙雲184、【LE】劉備(横山)178／城門攻城回数:【LE】劉備(本宮)176、【R】馬超88、【R】趙雲86、【R】姜維80、【LE】趙雲75、関銀屏61、【LE】張飛(本宮)59、【LE】劉備(横山)52、UC張飛51、【LE】諸葛亮41

三国志大戦 全国大会

覇業への道 ～龍虎の咆哮～

決勝大会間近！ 出場権はだれの手に!?

いよいよ間近に迫った全国決勝大会！ 激戦のエリア大会を制し、全国決勝大会への切符を手にするのは一体だれなのか!! 注目プレイヤーをピックアップ！



全国決勝進出！

まずは、9月18日までに行なわれたエリア大会を勝ち抜き、全国決勝大会へ駒を進めたプレイヤーを紹介しよう。

北海道エリアは「肘丸」、「馬龍☆」といった実力者が決勝までに敗退。残念ながら本作を代表するプレイヤーである大都督「栄斗」も、全国決勝大会へ駒を進めることはできなかった。数少ない切符を手にしたのは優勝した「趙ちゃん」と、準優勝の大都督「ノイ」。奇しくも、前大会と同じ結果に。

全国で一番早くエリア大会が行なわれた南東北エリア。全国決勝大会進出第1号となったのは、「大紅蓮疾風」を下した「虎斗」と、新潟の雄「新潟最後の将」を下した6枚神速使いの「羅希」。決勝大会での活躍に期待。

東海Bエリアでは「PIMA」、「おかし♂♂♂」、「ナガフェン」、「新甲虫王者」といった強豪が次々と敗退。激戦を制したのは西涼帝「YO3」。次いで「劉備」が準優勝でエリアを通過。最後の切符を手にしたのは、前大会ベスト4の「食べれません」を降した「柴雄」となった。

関西Aエリアは「CHIKIN」と「太史真」がワンツーフィニッシュで通過。3位決定戦は「ちよちゃん」と「うーたん」で行なわれたが、「うーたん」が前大会準優勝の意地を見せ、見事通過を決めた。

関西Bエリアでは、大本命と思われた名君「ぱちろ～3」がベスト4前に敗退という波乱。その「ぱちろ～3」を降した「三国玉霧同盟」がそのまま優勝し、その実力が確かなものであることを証明。5枚八卦の「RAG」と、「楽毅」が2位、3位で通過。特に「楽毅」は【R】馬岱、【C】魏続、【C】李傕&郭汜、【UC】張飛、【UC】姜維、【C】夏侯月姫という個性的なデッキ。決勝大会でも注目したい。

中国エリアは漢中王「兇虚」や征覇王「サクラ」も敗退してしまう。「玖蘭」が優勝をもぎ取り、「～広島の心～福山大徳」（店舗予選通過時の名前は「A.T」）が準優勝でそれぞれ全国行きを決めている。

その他注目プレイヤー

原稿執筆時点では、全国決勝大会進出者が決まっていないエリアの注目選手も取り上げてみよう。まず、北東北エリアでは『2』になってから躍進著しい「BECK♪」。その勢いでエリアを通過できるか見物。

関東A～Cエリアはいずれも激戦区だが、特に関東Cには要注目。「初志完徹5」、「♪王異♪」、「オズマソウジ」、「黄金の隼」、「シフクノ」など、トッププレイヤーがひしめく最難関となった。A、Bにも「彩兎」、「伏犠」、「全武将が○○」、「アシミニ」、「国姓爺」、「菊」など、実力者がそろい踏みだ。

東海Aエリアは「大将軍紀霊」に注目。君主名通りデッキにはきっちり【UC】紀霊が入っており、征覇王としてランキングにも名を連ねている。

四国エリアは袁単使いの雄、征覇王「ラクウェル」に期待大！

いずれにしろ、最終的にだれが全国への切符を手に入れるのか非常に楽しみだ。

勢力情勢

2006.9.8時点

バージョンアップをはさんでの大会となったため、勢力情勢は大きな変化を見せることだろう。バージョンアップ前の大会ではやはり大徳型の蜀単デッキが一番多く、次いで魏武デッキが多い。ほかには暴虐デッキ、隙無き反計デッキ、全突デッキ、八卦デッキを使って予選を勝ち抜いたプレイヤーが多い結果となっている。

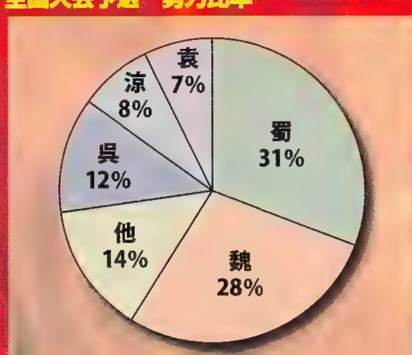
しかし、猛威を振るった魏武デッキ、暴虐デッキ、風火計デッキは軒並み大幅に弱体化され、かなり厳しい状況になったことだろう。それぞれのデッキの使い手たちが、エリア大会にどのようなデッキで臨むのか要注目だ。一方、大徳デッキ、全突デッキ、隙無き反計デッキ、八卦デッキは致命的な修正は受けていないため、パーツを少し変えた状態でそのままエリア大会に望める。

また、バージョンアップ後の店舗予選では、弓兵の強化に伴い、呉単デッキを使って通過したプレイヤーが多く、エリア大会でも増えることが予想される。その対抗となるのが于吉落雷デッキだが、さらにその両方への対抗デッキとして【UC】荀攸入りの大水計デッキがあるため、ダメージ計略を含んだデッキでは火計入り呉単デッキ以外に魏単の大水計デッキが台頭してくる可能性が高い。

全突デッキは大きな下方修正が無く、【UC】馬騰は弱体化されたが今でも十分機能し、前作よりも苦手な槍兵が減ったため、前バージョンよりは戦いやすくなっているはず。それらを扱うプレイヤーの大きなデッキの変更はないだろう。

また、「人馬の大号令」の強化に伴い、【R】董卓をサブまたはメインに入れてくることが予想される。神速デッキは環境がよくなったことと、【R】曹仁のポテンシャルが見直され、【SR】賈詡の存在もあって全突デッキよりもバリエーションが豊富なため、騎兵を好んで使うプレイヤーは全突デッキよりも神速デッキを選ぶ者も多い。エリア大会～決勝大会に出場するプレイヤーが、それぞれどんなデッキで挑むのかが楽しみだ。

全国大会予選 勢力比率



全国大会予選 武将カードランキング TOP30

順位	武将カード	ポイント
1位	【UC】・【LE】張飛	255.1
2位	【R】楽進	224.0
3位	【SR】・【LE】劉備	177.3
4位	【R】荀彧	155.6
5位	【R】姜維	140.0
6位	【SR】張春華	133.8
7位	【SR】曹操	127.6
8位	【C】金環三結	118.2
9位	【R】関銀屏	115.1
10位	【R】龐統	105.8
11位	【C】夏侯月姫	102.7
12位	【UC】程昱	99.6
12位	【C】周倉	99.6
14位	【SR】董卓	96.5
15位	【UC】孫桓	90.2
16位	【R】張郃	84.0
17位	【SR】龐徳	80.9
18位	【R】趙雲	74.7
18位	【C】趙累	74.7
20位	【UC】劉備	71.6
21位	【R】曹仁	65.3
21位	【R】馬超	65.3
21位	【R】田豊	65.3
24位	【C】劉表	62.2
25位	【R】魏延	59.1
25位	【C】廖化	59.1
25位	【C】韓当	59.1
25位	【C】張梁	59.1
25位	【UC】木鹿大王	59.1
30位	【SR】周姫	56.0

全国大会予選の勢力比と武将カードランキングは、「覇業への道～龍虎の咆哮～」公式HPに掲載されていた9月8日までのデータを元に作成しています。

「覇業への道～龍虎の咆哮～」全国決勝大会は10月22日(日)セガ本社(東京都大田区羽田1-2-12)で行なわれる。開場は午前11時、イベント開始は13時からとなっている。最寄り駅は京急大鳥居駅。品川か川崎駅から京急蒲田駅を経由して、羽田空港行きに乗ろう（ただし「快特」に乗ってしまうと羽田空港まで行ってしまうので注意!）。

銅雀台

ちくわ、fan114のすごさを知る

さてさて今月も始まりました銅雀台、『三国志大戦2』の多面的な楽しみ方を追求して参りますよ。んで、今回は何やらfan114の実力がどれだけスゴいのか、確認してみようとのことですが……。

編集おじゃ「まぁ、とりあえず受け取れ」

え？　【C】李通、【C】曹昂、【R】楽進？

編集おじゃ「この三人の武将だけで、群雄伝・魏伝の第三章を、難易度『難』でクリアしてみ」

えーと、第三章って対【R】董卓の生存面？

編集おじゃ「まぁ、やってみれば分かる」

左様で……（プレイ開始）ん？　私の目と気が確かなら、なんか【SR2】呂布とか【UC】董白とか【UC】李儒、さらに排出停止の【C】胡車児や【UC】徐栄まで いる8枚デッキのような……。

編集おじゃ「ちなみに計略は使用不可。兵法だけはOKってことで」

そ、そんなん再起一択じゃないですか！　って何だこいつは!?（曹仁風）　なんか開幕直後の残93カウントで「人馬の大号令」が!?

編集おじゃ「もぐれ〜。騎兵三人もいるんだから」

む、無理！　とーかーさーれーるー!!（→残85カウント前後で落城負け×5回）

編集おじゃ「だらしがない。俺（13州）は70カウントまでは粘ったぞ。落城負けしたけど」

5州の私じゃ無理です（汗）。で、この苦行がfanさんの実力と何の関係が……って、まさか？

編集おじゃ「……3回目の挑戦でクリアしたよ。彼は」

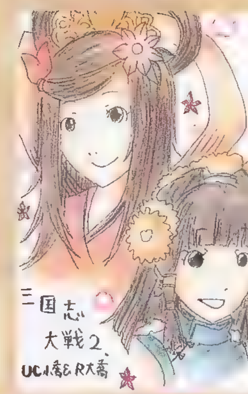
ありえないッ!?（孫桓風撤退）やはり、池袋の元五虎将は化け物だったのですね……。



●証拠写真がこちら。fan114の変態っぷりを300円で確認したい方は、すぐ挑戦してみよう！

イラスト一番槍!!

当コーナーあてにイラスト投稿をしてくれた一番槍の方がこちら！　兵は神速を尊ぶということで、名誉の掲載第1号です。今後もイラストはもちろん、各種投稿お待ちしています！



☆二喬の笑顔、まさに華のごとし！
（青森県　デン助さん）

fan114コラム！ 三国志大戦満漢全席



こんにちは。fan114です。今回は有名プレイヤーと、「強さ」について語っていこうと思いますので、しばしお付き合いください(´∀`)ノ

まず、ここでいう「有名プレイヤー」とは基本的に高い実力や特徴があり、『三国志大戦』〜『三国志大戦2』にかけて上位に食い込んでいるプレイヤーのことを指します。

有名プレイヤーには、実にさまざまなタイプの人がいますが、大きく3タイプに分けられるでしょう。まず「オズマソウジ」、「初志完徹5」、「大紅蓮疾風」など、騎兵を好んで使うプレイヤーに多いのですが、彼等のようなタイプは、自城突撃だったりビタ止まりなど、随所でのプレイング技術が秀でているスキル特化型といえます。「全武将が○○」、「アシミニ」といった、試合全体を見渡すこと、試合の流れを読みコントロールすることに長けていている戦略特化型。そして両方を高いレベルでこなす「ぱちろ〜3」、「ノイ」、「荀銀STO」、「黄金の隼」などがバランス型です。

もちろん、基本的に上位の有名プレイヤーはスキル、戦略眼共に高いレベルで持ち合わせていますが、特に特化したタイプとして考えてください。スキル特化型は戦略的なミスを犯しても、スキルでカバーでき、逆に戦略型はスキルが必要な場面でも、その巧みな戦略と大局眼で切り抜けることができます。

上位プレイヤーはどのデッキを使ってもうまいと思っている人はけっこう多いと思いますが、こういったタイプごとの特徴があるので、実はそうでもないんですよねｗ　バランス型のプレイヤーは比較的何を使わせてもうまかったりしますが、どちらかに特化したプレイヤーはデッキのタイプによっては全然使えなかったりしますｗ　こういう完璧でないところが『三国志大戦』の面白い部分だと感じるんですよね。

さて、皆さんはどのタイプでしょうか？　どのタイプにしろ、強くなるために必要なことは共通しています。それは「調べること」、「試すこと」、「考えること」です。武将コスト、武力、知力、計略に必要な士気、計略の効果（時間）、デッキの種類と長所や短所、兵法の効果、各兵種の特徴や動かし方などを知識として身に付けましょう。

次に調べたことを実際に試すこと。人に聞いただけよりも、実際に自分で実践・体験してやっと本当に理解できるはずです。

そしてそれらのことを踏まえた上で、冷静に考えてみましょう。使っているデッキが自分に合っているか？　あのデッキには対抗できるか？　こうしたらもっと良くなるんじゃないか？　本当に上の人間はこれらの思考を繰り返し、満足することなくどこまでも追及していくことでより高みを目指しています。強くなるにはこれらのことをどれだけ実行できるかです。決して無理なことではありませんし、だれもができることです。強くなりたい人はこれらのことを意識してみてはどうでしょうか？

【募集要項】募集しているものはイラスト、コスプレ写真、同人誌、武将カード工作、やってほしい企画などです。【郵送でのあて先】〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「三国志大戦2」係　【メールでのあて先】post@arcadiamagazine.com ※「件名・Subject」に「三国志大戦2係」とご記入ください。

全国大会続報&シークレット公開第2弾！
新たなCPU戦ルートが出現!!



今月は全国大会のルール続報と、新たなCPU戦にまつわる情報を大公開！　また、旧機体データや強機体対策など、内容盛りだくさんでお届けしよう！

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：稼働中（2006年6月下旬）
■使用基板：SYSTEM246/SYSTEM256（※）
※ SYSTEM246 機能のみを使用。

オフィシャル全国大会「Premium Dogfight Ⅱ BANPRESTO CUP」大会ルール概略が判明！

日夜熱い対戦が繰り広げられている『連ザⅡ』、その最高峰の舞台となるオフィシャル全国大会の開催日時と会場が判明した！　前作のオフィシャル大会では、ワララ～（ネン：ジャスティス&ワラ：デュエル）が見事、頂点に立っている。2on2の大会を制するには個人のテクニックだけでなく、チームとしてのコンビネーションをいかに磨き込むかが重要になってくるだろう。

今秋から全国のゲームセンターで行なわれる予選を勝ち抜いたプレイヤーは、2007年1月6日、新春のディファ有明で激突！　激闘を展開するにふさわしい会場だ。現時点でお伝えできる大会ルール・注意事項は右に掲載しているので、参加を考えている人はじっくり読んでおいてほしい。

もちろん、隠し機体が加わってさらに激動を迎えているベストチームの模索や、プレイヤー各自のスキルアップも怠り無く！



多くのプレイヤーが足を運んだ前回大会。オーディエンスも楽しめるイベントになるはず！



前回優勝チーム、ワララ～（写真左：ワラ、右：ネン）。今回はどんな活躍を見せてくれるのか!?

開催日時：2007年1月6日（土）
（受け付け 10:00AM～11:00AM）

会　　場：ディファ有明（東京・有明）
〒135-0063　東京都江東区有明1-3-25

<大会ルール>
- 1チーム2名1組でのご参加となります。
- チーム対チームでの勝ち抜きトーナメント形式での対戦となります。
- トーナメントの勝者は1ゲームの勝敗で決定させていただきます。
- 基本的に予選大会と決勝大会ではパイロット、モビルスーツを変更していただけますが、決勝大会当日に登録したパイロット、モビルスーツを変更することはできません。
- 変更追加などがある場合は、決勝大会当日に発表しますので、そちらに従ってください。

<注意事項>
- ゲームへの参加は予選大会優勝者ご本人様のみとさせていただきます。
- 身分証明書のご提示をお願いする場合がございますので、必ずお持ちください。
- 決勝大会への交通・宿泊に関する費用は、各人のご負担となります。
- 当日の対戦組み合わせ・対戦時間は会場で発表致します。
- 受付時間に遅れられた場合はご参加いただけない場合がございます。ご注意ください。

大会の詳細は「連ザⅡ」携帯サイト上で順次公開の予定です。
そのほか、質問お問い合わせは下記のe-mailアドレスをご利用ください。
info@gs-rvz.com

10月開催の『連ザⅡ』キャンペーン情報！

稼働時から引き続いて開催中の「ブーストアップキャンペーン」！

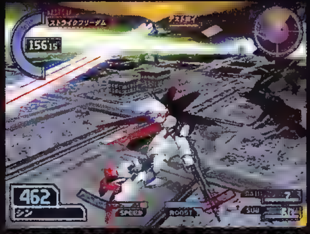
まずは10月限定で開催されるコースから紹介しよう。

かなりの難関!?
「ルートCを選択して出撃せよ！」

毎月テーマが変わる「ランキングトライアルコース」。10月1日～10月31日の期間は、ルートCのトライアルになる。HARDコースとうたわれているだけあって、これまでのテーマだったルートAやBに比べるとはるかに難度が高い。非常にやり込み甲斐のあるコースだ。

ゲーム終了後に画面に表示される「キャンペーンワード」を控えておき、『連ザⅡ』キャンペーンサイトにアクセスして申し込もう！

なお、一人でプレイした場合には「1人プレイコース」、チームプレイでは「2人プレイコース」と集計が別になる。得意なスタイルでチャレンジ！



HARDと銘打たれただけあって、ルートCはかなり難しくなっているのだ！

年内いっぱい開催中！「ガンダムグッズプレゼントコース」

12月31日まで開催中のこのコースは、だれでも簡単に参加できる上に、賞品が超豪華だ！

このページの右下にあるQRコードから『連ザⅡ』キャンペーンサイトに携帯電話でアクセスして、サイト内で必要事項を記入するだけで簡単に応募できる。気軽にドシドシ応募して、豪華グッズを手に入れてしまおう！

[Z.A.F.T.賞]
「特製ガンプラ」を100名様にプレゼント！

[連合賞]
「機動戦士ガンダムSEED DESTINY」TVアニメ版DVD全13巻＋OVA「機動戦士ガンダムSEED C.E.73－STARGAZER－」DVDのセットを5名様にプレゼント！

『連ザⅡ』携帯サイトへのアクセスは、このQRコードを読み込めば簡単にできるのだ！

DESTINY 事典 先月発表されたシリーズ2回目のオフィシャル全国大会。今月掲載したルールに続いて、より細部まで規定したルールが追加されていくはずだ。新情報が判明し次第、本誌でも紹介する予定だが、気になる人は「連ザⅡ」公式サイトをまめにチェックしてみよう！　公式サイトのアドレスはこちら → http://www.seed-vs.com/

CPU戦を攻略せよ！

隠し機体の公開によってさらなる盛り上がりを見せる「連ザII」。それに伴って新しいCPU戦ルート「ルートE」が登場した！ 本作のCPUは非常に頭がいい。登場する機体が強力なのも相まって、CPU戦のやりごたえはバツグンだ。今は対戦が主流でCPU戦をやる機会は少ないかもしれないが、ブーストアップキャンペーンにも備えてぜひ挑戦してほしい！

Text：ニクマン

新たに「ルートE」が登場！

今までのルートA～Dに加えて、新たにルートEが追加された。前作「機動戦士ガンダムSEED」のストーリーを軸に、アレンジを加えた構成になっている。

懐かしの機体やステージが次々に登場する。中には意外な機体も出てくるのだ。



今まで空欄だったスペースに、新たに「ルートE」が現れる！



意気揚々と現れるピンク色のザクウォーリア。この機体はもしやあの人の!?

主な登場機体&パイロット（ザフト軍使用時）

STAGE 1 資源衛星ヘリオポリス
M1アストレイ、ストライクダガー、ムラサメ、エールストライク[キラ]

STAGE 2 オーブ沖
ストライク（ビームライフル装備）、ストライク（バズーカ装備）、ソードストライク[サイ]、アビス[アウル]

STAGE 3 コロニーメンデル
M1アストレイ、【ターゲット】ザクウォーリア、エールストライク[サイ]、ランチャーストライク[トール]

STAGE 4 ガルナハン基地
ランチャーストライク、カラミティ、カオス

STAGE 5 南太平洋
ムラサメ、ムラサメ[ババ]、ドムトルーパー[ヒルダ]、フォビドゥン[シャニ]、ジャスティス[アスラン]

STAGE 6 ヘブンズベース
ストライクダガー、レイダー[クロト]、カラミティ[オルガ]、カオス[スティング]

STAGE 7 小惑星帯
ダークダガーL、ストライク（バズーカ装備）、カラミティ、ドムトルーパー

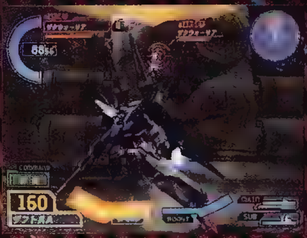
STAGE 8 宇宙要塞ヤキン・ドゥーエ
ストライク（ビームライフル装備）、フリーダムミーティア、インフィニットジャスティス、ストライクフリーダム[キラ]

STAGE 9 ジェネシス内部
ストライクルージュ、エールストライク、インフィニットジャスティス[ラクス]、アカツキ（オオワシ装備）[カガリ]

ワンポイント攻略

STAGE 3

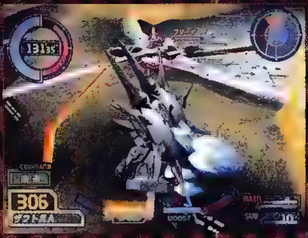
ザクウォーリアを撃破するのが目的のステージ。ザクウォーリアは中央にある塔のような建造物上から動かないので、厄介なランチャーストライクを先に倒そう。



ザクウォーリアが建造物から落ちると、上に登ろうとする。

STAGE 8

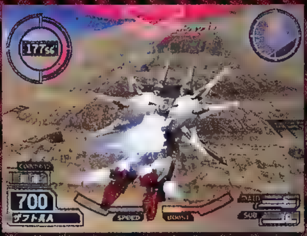
ミーティアかインフィニットジャスティスを墜とすと、キラが乗るストライクフリーダムが登場する。ここでは放っておくと危険なミーティアから先に墜とすといい。



ミーティアに接近するのは自殺行為！ 遠距離からの射撃で攻撃しよう。

STAGE 4

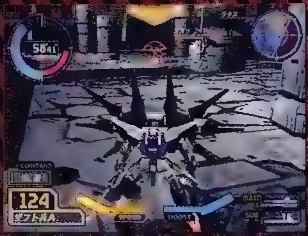
ランチャーストライク3機のうち、2機を墜とすと2機が同時に追加される。作戦開始時に1機を集中攻撃で墜とし、それから残りの2機を同時に墜とすのがベスト。



ランチャーストライクは自分からは近付いてこない。自ら接近して攻撃しよう。

STAGE 9

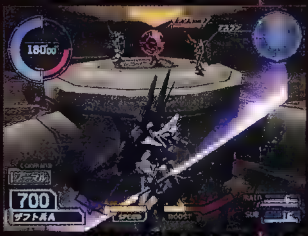
敵機を2機墜とすと、インフィニットジャスティスとアカツキが同時に出撃してくる。早い段階で敵機の数を減らすために、3機目の体力を削っておこう。



カガリとラクス、ヒロイン二人が相手。カワイイからって油断してると痛い目に遭うぞ！

ルートEのEXステージ

ルートEのEXステージ3を紹介しよう。ステージ自体はノーマルのステージ3と同じコロニーメンデルだが、登場機体が一変する。敵CPUが軒並み強力な機体になった上に、ターゲット撃破ステージではなくなるので、より多くの機体を墜とさなければならない。幸いザクウォーリアの耐久力が低くなっているので、速攻で撃破してしまおう。



ザクウォーリアの護衛がキラとアスランの2トップに変化！ 序盤戦もM1アストレイからカオスに変わり、非常に厳しいステージだ。

DESTINY 事典

今回紹介したのはザフト軍のパイロットでプレイした場合のルートのみ。他の勢力のパイロットだと登場機体およびパイロットは変化する。地上戦専用の機体を選んだ場合はステージ7がアフリカ砂漠に。ステージ8がジョシュアに変化する。登場機体とパイロットが違うので、注意しよう。

ファイナルプラスステージを突破せよ！

Text：ニクマン

通常CPU戦は全部で9ステージ。ところがある条件を満たしてステージ9(Final Stage)をクリアすると、10番目のステージ「ファイナルプラスステージ」が出現するのだ！　条件が難しいだけあって難度も一級品。さらに、「ファイナルプラスステージ」も含めた全ステージクリアをすると、スペシャルエンディングが見られるのだ！

出現条件

●FAITHマーク(評価:DESTINY)を5個以上獲得する。

ファイナルプラスステージを出現させるための条件は、戦闘終了後の戦闘評価で、最高評価の"DESTINY"を取ると獲得できるFAITHマークを最低4個以上集めること(ステージ9でFAITHマークを取った場合は計4個でOK)。なお、ステージ9クリア時までにこの条件を満たしてさえいれば、何回コンティニューしてもOK。協力プレイの場合、二人合わせて条件をクリアすればいい。

FAITHマークを取るには？

戦闘評価で高得点を得るために重要なことは以下の3点になる。
①敵機にダメージを与えること。
②ダメージを受けないこと(味方を含む)。
③撃墜されないこと。

中でも、敵機への与ダメージは敵機の耐久力が高くなる後半になるほど重要になる。2人プレイ時は、両方で敵機にダメージを与え、点数を稼ぎたい方でトドメを差すと効率がいい。逆に敵機の耐久力が低い前半ではノーダメージボーナスの2万点獲得を目指そう。

敵機の攻撃を受けやすい格闘機体よりも、遠距離で戦える射撃機体の方が得点を稼ぎやすいのでオススメだ。

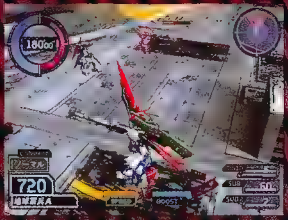
Aルート

Aルートのファイナルプラスステージは、まず量産型の機体1機が相手になる。それを撃墜すると、キャラクター搭乗機が3機同時に出現する。

ザフト勢力選択時のルートでは、ステラ・カガリ・ラクスのヒロイントリオが敵として登場。オーブ勢力ルートはハイネ・ディアッカ・イザークのザフト脇役トリオ、連合勢力ルートはシン・キラ・アスランの新旧主人公トリオが現れる。

パイロット名を見てもらえば分かるように、連合ルートは最高コスト3機が同時に相手となるため、非常に難しいのだ！　クリアだけを目指すなら、オーブルートを選ぶのがいいだろう。

なお、後半になってからは、1機墜とすとすぐに新しい機体が登場する。倒す順番は気にしなくていいだろう。



連合ルートでは、3人の主人公が夢のコラボレーションで出迎えてくれるのだ！

Bルート

Bルートは地上専用MS選択時だけ登場機体が異なり、ひたすらグフイグナイテッド3機と戦うことになる。また、ほかの勢力の場合も、一人プレイ時と二人プレイ時とで内容が変わる。

一人プレイの場合はまずザコ敵が1機……と思いきや、戦闘開始直後に敵機が3機同時に降ってくる。そして、よく見ると僚機が居ない！　完全な4対1で戦うことになるのだ！

ザフト勢力ルートはウィンダム(ミサイル装備)とウィンダム(ネオ機)。また、連合ルートはガナーザクウォーリア(ルナマリア機)とブラストインパルス、オーブルートでは後者がガナーザクウォーリアになる。そして協力プレイ時は、登場する敵機体の種類は同じだが、同時に出撃する敵の数が3機になっている。



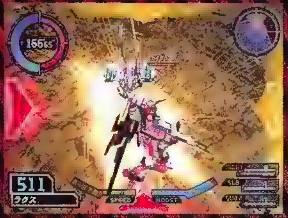
4機同時に相手するのは「ここまでキツイのか！」と思える。一度、体験してみよう。

Cルート

前半戦の低コスト量産機(ザフト:ザクウォーリア、連合:ムラサメ、オーブ:バビ)を墜とすと、何と、どの勢力でもデストロイが3機同時に出てくるのだ！

デストロイの搭乗パイロットは連合だとシン、レイ、ルナマリア。ザフトではキラ、アスラン、ラクス。オーブではスティング、ステラ、アウル。強力な火力を誇るデストロイ3機を同時に相手にするため、このルートのクリアは一筋縄ではいかないだろう。

なお、地上専用MS選択時には、懐かしの機体スカイグラスパーが登場する。勢力によって、ランチャー装備かソード装備かが変化する。これを墜とすと、低コストの量産機が常時3機で出てくるが、いつもより耐久力が低めに設定されているので、少しは戦いやすいだろう。



地上ルートのソードスカイグラスパーの攻撃は強力！　不用意に近付くと危険だ。

Dルート

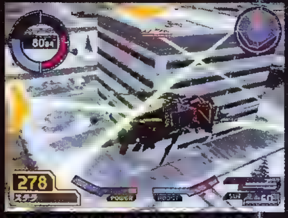
Dルートのファイナルプラスステージはどの勢力選択時でもなかなかに厳しい！

まずザフトルートではセイバー2機、続いてラクスとアスラン駆るミーティア2機と、キラの乗るストライクフリーダム。

連合ルートではミーティア2機に続いて、マーズ、ヒルベルト、ヒルダが搭乗するドム3機。

オーブルートではフォースインパルス2機に続いてソードインパルス(ルナマリア)、ブラストインパルス(ハイネ)、デスティニー(シン)が登場する。

なお、地上専用MS使用は、特定のMSがひたすら出てくるという一風変わったステージになる。ザフトルートでアカツキ(オオワシ装備)、連合ではレジェンド、オーブではデスティニーだけが出撃してくるのだ。



レジェンド3機によるドラグーン攻撃。もはやどこから攻撃されたか分からない……。

DESTINY 事典

本作にはエンディングが3種類用意されている。獲得FAITHマーク5個未満、通常ファイナルステージをクリアした場合は「ノーマルエンディング」。ノーコンティニュー状態でファイナルEXステージ(ステージ9のEXステージ)をクリア、もしくはEXファイナルプラスステージで負けると「エクストラエンディング」。ファイナルプラスステージクリアで「スペシャルエンディング」となっている。



Measures against strong strategy

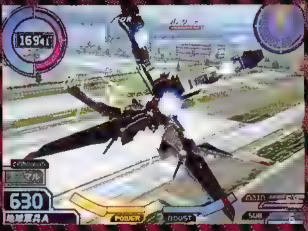
強機体対策

現在世間を騒がせているストライクノワールとランチャーストライク。この2機に対抗するにはそれなりの対策が必要だ。対戦で使われても焦らないよう、しっかり頭にたたき込んでおこう。

VS.ストライクノワール



レバー入れ特殊射撃が非常に強力。普通の機体を相手にするのとは違った戦い方をしよう。



レバー入れ特殊射撃のホーミング性能は恐ろしい。遠～近距離まで強力で厄介な機体だ。

接近戦を挑め!

ストライクノワールを相手にするとき、まず気を付けなければならないのは遠距離からのレバー入れ特殊射撃。グリーンホーミングを使って撃たれると、ステップ1回ではかわせないほどのホーミング性能を持っている。このレバー入れ特殊射撃でダメージを受けてしまうと、後の展開がきつくなってしまう。耐久力MAXの状態で接近戦に持ち込むことが重要だ。

接近するときに気を付けなければならないのは、無闇にブーストダッシュをしないこと。ブーストの終わり際にレバー入れ特殊射撃を撃たれると、着地をごまかしても避け切れない。接近するときは歩いて近付こう。弾が飛んでくる角度に気を付ければ、全弾避けつつ接近できる。ブーストダッシュは、レバー入れ特殊射撃を避け切ってから短距離の移動のみに使おう。

1対1で戦おう

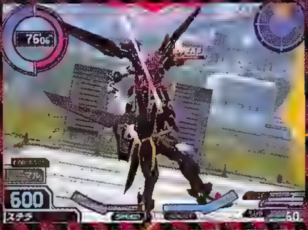
接近戦に持ち込んだら、1対1で戦おう。このとき敵機のもう片方を僚機に抑えてもらおう。ただし、ストライクノワールは格闘の性能も高く、接近戦に弱いわけではない。不用意な攻撃をすると手痛い反撃をくらうので注意が必要だ。

1対1で戦う場合に気を付けるのは特殊射撃による着地ずらし。ブースト切れの着地硬直を狙おうとしても、特殊射撃で着地タイミングをずらしながら攻撃してくる。振り向き撃ちや着地しながらの射撃で攻撃すると、逆に特殊射撃をくらう。硬直を狙うときはそのまま自機が動ける状態で攻撃しよう。

レバー入れ特殊射撃を避けたらすぐさまステキャンで側面に回り込み、距離が近ければ格闘、遠ければ射撃で攻撃しよう。レバー入れ特殊射撃後の硬直は小さいので、モーション中に攻撃するのがベスト。また、特殊射撃は連続して出せないことにも注目。敵機のブーストが切れていると思ったらそのまま硬直を狙おう。基本的には着地硬直を狙い、レバー入れ特殊射撃を誘い出すように戦おう。



歩きでの移動に不安を感じるかもしれないがしっかり避けられる。ヘタに飛ぶより安全だ。

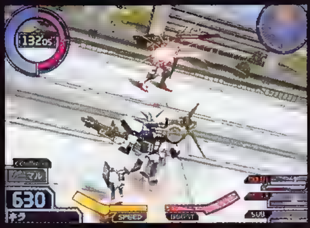


レバー入れ特殊射撃中は無防備。攻撃を避けたら最大ダメージコンボをたたき込め!

VS.ランチャーストライクガンダム



スキの小さいガンランチャーを持ち、1対1では無類の強さを誇る。接近されると手が付けられない……



1対1の接近戦では無類の強さを誇る。その強さはもはや反則の域に達する……。

2対1で戦え!

ランチャーストライクの特殊格闘のガンランチャーは、スキがほとんど無く硬直を捕らえづらい。その上、必ず敵機に向き直って撃ち、3ヒットでよろけてしまう。接近戦で撃たれたら、避け切るのは非常に難しいぞ。1対1で戦うのは分が悪い。ランチャーストライクを攻めるときは、必ず2機で攻撃しよう。

幸いランチャーストライクの機動力は低い。1対1の状況から逃げることも、2機での片追いもやりやすいぞ。

2対1の状況を作り出したら、十字砲火か時間差攻撃を仕掛けよう。ロックされている方の攻撃はかわされることを前提として、ロックされていない方の攻撃を当てるのがポイントだ。敵の回避行動をつぶせ! このとき気を付けなければならないのは、もう片方の敵機。当然、片追いを阻止しようと迫ってくるぞ。レーダーをしっかり見ながら、適度に迎撃して対応しよう。格闘だけはくらわないように注意。

2対1での戦いは対戦の基本。基本をしっかりこなすことが強機体を打ち破ることにつながるのだ!



ダウンさせられたら危険! すぐさま僚機に助けを求めよう。

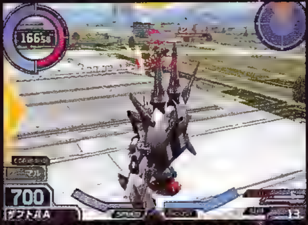


幸いランチャーストライクの機動力は低い。1対1は、相手をしないで逃げてしまおう。

1対1ではどうする?

機体は限定されるが、ランチャーストライクと1対1で戦える機体も存在する。

まずは、レジェンドやプロヴィデンスのように単体で多方位攻撃ができる機体がオススメ。接近されるときついので、中距離で十字砲火を浴びせよう。後は出の早い⇐or⇒格闘を持つ機体がいい。ガンランチャーの射出口から遠い側面に回り込んで出そう(ランチャーストライクに向かって右側)。よろける前に攻撃できるぞ。



ドラグーンは常に十字砲火になるように射出方向を意識して撃とう。

DESTINY 事典

ストライクノワールと戦いやすい機体：1対1に強い機体ならOK。コスト450より上の機体はどれでもいい。コスト450ならガイアなど機動力の高い機体が望ましい。
ランチャーストライクと戦いやすい機体：レジェンド、プロヴィデンス、カオス、ストライクフリーダム、インフィニットジャスティス、デスティニー、ソードインパルス、ブリッツ。

MS data list

追加機体データリスト



追加された前作の機体のダメージとリロード時間を一挙に紹介するぞ！

※ダメージ部分のカッコ内は、全弾ヒット時のもの。色が変わっているものは特に高い230、250以上のもの。

Text: タシ・カー

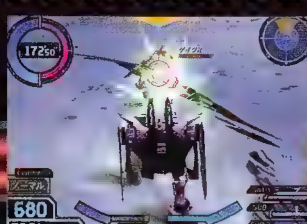
機体名	射撃攻撃	攻撃力	リロード時間	格闘攻撃	攻撃力	リロード時間	格闘攻撃	攻撃力	リロード時間
ジャスティスガンダム	メイン射撃	105	4.68	格闘①→格闘②→格闘③	239	-	⬆格闘　※ファトゥム射出時	70	-
	メイン射撃<チャージショット>	145	-	⬅or➡格闘→格闘→特殊格闘	221	-	⬆格闘→チャージショット	87	-
	サブ射撃	130	-	⬅or➡格闘→⬆格闘	171	-	特殊格闘	120	-
	特殊射撃	30	-	⬆格闘	150	-	格闘　※変形時	120	-
プロヴィデンスガンダム	メイン射撃	105	5.33	格闘①→格闘②→格闘③	236	-	特殊格闘	215	-
	サブ射撃	40	2.33	⬅or➡格闘→格闘	194	-	-	-	-
	ドラグーン全弾	132	2.33	⬆格闘	120	-	-	-	-
ストライクノワール	メイン射撃	20	7	格闘①→格闘②→格闘③	209	-	特殊格闘→格闘	171	-
	メイン射撃<チャージショット>	156	-	格闘①→格闘②→⬇格闘	191	-	特殊格闘→射撃(連打)	241	-
	メイン射撃<チャージショットマルチ>	119	-	⬅or➡格闘→格闘	181	-	-	-	-
	サブ射撃	125	8	⬆格闘	136	-	-	-	-
	特殊射撃	121	7	特殊格闘	164	-	-	-	-
エールストライクガンダム	メイン射撃	95	5	格闘①→格闘②→格闘③	219	-	⬆格闘	50	-
	サブ射撃	3	5.66	格闘①→格闘②→⬆格闘	167	-	ブーストダッシュ格闘	80	-
	-	-	-	格闘①→⬆格闘→メイン射撃	213	-	特殊格闘→格闘	158	-
	-	-	-	⬅or➡格闘→格闘	171	-	-	-	-
ソードストライクガンダム	メイン射撃	50	-	格闘①→格闘②→格闘③	255	-	⬆格闘	140	-
	サブ射撃	3	5.66	格闘→⬆格闘→格闘	205	-	-	-	-
	特殊射撃	10	-	⬅or➡格闘→格闘	209	-	-	-	-
ランチャーストライクガンダム	メイン射撃	175	2	特殊格闘	20 (125)	4	-	-	-
	メイン射撃<チャージショット>	[illegible]	-	-	-	-	-	-	-
	サブ射撃	3	4	-	-	-	-	-	-
	格闘	62 (104)	5.66	-	-	-	-	-	-

追加機体 ピックアップデータ①

ここでは連係からのメイン射撃など、特殊なデータをピックアップ！

※カッコ内はダメージ

ジャスティスガンダム



格闘①～②→メイン射撃(166)

前作で猛威を振るった格闘①～②→メイン射撃は、威力が166と非常に低くなってしまったために今作では使う機会は少ないだろう。

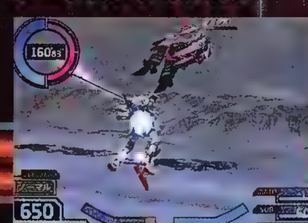
ストライクノワール



特殊格闘①～②→特殊射撃(197)

ストライクノワールの射撃はリロード時間が長いため、不用意な弾切れは危険だ。弾切れしたときは相手に悟られないように要注意！

ソードストライクガンダム



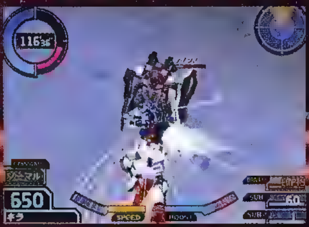
格闘①→⬆格闘→メイン射撃→⬅or➡格闘①～③(267)

⬅or➡格闘などを中断してのブーメランからの追い打ちは、威力が高く決まれば非常に強力！

DESTINY事典　ダメージデータを見ると分かるが、大多数の機体の格闘からの派生技での締めは威力が低くされている。無理をして打ち切る必要は無いぞ！

機体名	射撃攻撃	攻撃力	リロード時間	格闘攻撃	攻撃力	リロード時間	格闘攻撃	攻撃力	リロード時間
デュエルガンダム アサルトシュラウド	メイン射撃	100	5	格闘①→格闘②→⬆格闘	230	-	⬆格闘	232	-
	メイン射撃<チャージショット>	140	-	格闘→特殊格闘	213	-	特殊格闘	161	-
	サブ射撃	119	6	⬅or➡格闘→格闘	181	-	-	-	-
イージスガンダム	メイン射撃	100	5	格闘①→格闘②→格闘③→格闘④	235	-	特殊格闘→格闘	222	-
	メイン射撃<チャージショット>		-	格闘①→格闘②→⬆格闘→格闘	186	-	特殊格闘→メイン射撃	201	-
	サブ射撃	178	10	⬅or➡格闘→格闘	176	-	-	-	-
	メイン射撃 ※変形時	130	10	⬆格闘→格闘	115	-	-	-	-
ブリッツガンダム	メイン射撃	100	5	格闘①→格闘②→⬆格闘	223	-	-	-	-
	サブ射撃	58	5.83	⬅or➡格闘	130	-	-	-	-
	特殊射撃	10	-	⬆格闘	145	-	-	-	-
	特殊格闘	-	20	-	-	-	-	-	-
バスターガンダム	メイン射撃	100	4.66	格闘	82	7	-	-	-
	メイン射撃<チャージショット>	[illegible]	-	格闘<チャージショット>	242	-	-	-	-
	サブ射撃	160	6	特殊格闘	41 (119)	6	-	-	-
	特殊射撃	41 (119)	6	-	-	-	-	-	-
レイダーガンダム	メイン射撃	26 (126)	6.66	メイン射撃 ※変形時	134	-	⬆格闘	133	-
	サブ射撃	150	10	格闘①→格闘②→格闘③	224	-	特殊格闘	120	-
	特殊射撃	150	-	⬅or➡格闘→格闘	152	-	格闘 ※変形時	80	-
フォビドゥンガンダム	メイン射撃	58 (103)	5	格闘①→格闘②	216	-	⬆格闘→格闘	143	-
	サブ射撃	150	10	⬅or➡格闘	140	-	特殊格闘	165	-
カラミティガンダム	メイン射撃	20	5	特殊格闘	257	-	-	-	-
	サブ射撃	120	6.66	-	-	-	-	-	-
	格闘	111	4.66	-	-	-	-	-	-
ストライクガンダム (ビームライフル装備)	メイン射撃	95	5	格闘①→格闘②→格闘③	205	-	⬆格闘→格闘	157	-
	サブ射撃	3	5.66	格闘①→格闘②→⬆格闘	168	-	特殊格闘	177	-
	-	-	-	格闘①→格闘②→特殊格闘	185	-	⬆格闘→格闘 ※抜刀時	156	-
	-	-	-	⬅or➡格闘→格闘	151	-	⬅or➡格闘→格闘 ※抜刀時	170	-
ストライクガンダム (バズーカ装備)	メイン射撃	111	5	格闘①→格闘②→格闘③	205	-	⬆格闘→格闘	157	-
	サブ射撃	3	5.66	格闘①→格闘②→⬆格闘	168	-	特殊格闘	177	-
	-	-	-	格闘①→格闘②→特殊格闘	185	-	⬆格闘→格闘 ※抜刀時	156	-
	-	-	-	⬅or➡格闘→格闘	151	-	⬅or➡格闘→格闘 ※抜刀時	170	-

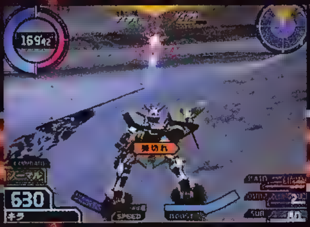
ソードストライクガンダム



⬅or➡格闘①～②→メイン射撃→⬆格闘(238)

こちらも⬅or➡格闘からのコンボ。しかし状況により当たらないことも多い。一発狙いか安定か、どうする!?

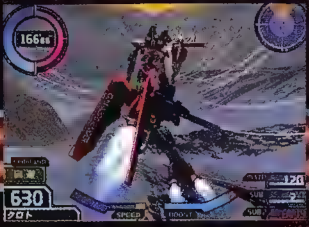
ランチャーストライクガンダム



格闘(2発)→メイン射撃(185)

格闘攻撃のガンランチャーはリロード時間が非常に短い上に威力も非常に高い！　メイン射撃につないでダメージを稼ごう！

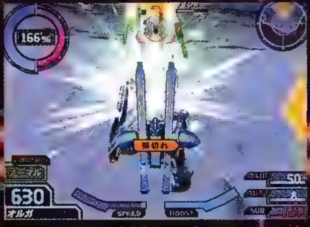
レイダーガンダム



格闘①～②→特殊射撃(227)

前作より威力が上がり決め打ちに使いやすくなった鉄球！　さらにメイン射撃はほかの機体のマシンガンよりも威力が高く設定されているぞ！

カラミティガンダム



サブ射撃の接射(222)

高性能のバズーカのリロード時間は短めなので暇があればけん制用にばら撒こう！　また、接射でのサブ射撃は非常に威力が高いぞ！

DESTINY事典 本作は、さまざまな補正の関係でダメージが1低くなることがある(特に多段系の攻撃)。

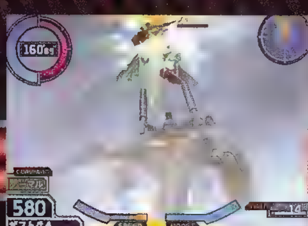
機体名	[illegible]	攻撃力	リロード時間	[illegible]	攻撃力	[illegible]	[illegible]	攻撃力	[illegible]
デュエルガンダム	メイン射撃	100	5	格闘①→格闘②→格闘③	213	-	↑格闘	101	-
	サブ射撃	152	6.66	←or→格闘	135	-	特殊格闘	121	-
ゲイツ(指揮官用)	メイン射撃	95	5.33	格闘①→格闘②→格闘③	229	-	↑格闘	147	-
	サブ射撃	50	-	←or→格闘→格闘	170	-	特殊格闘 ※格闘ボタン連打	208	-
シグー	メイン射撃	20 (97)	10	格闘①→格闘②→格闘③	217	-	特殊格闘	231	-
	サブ射撃	42 (139)	10	格闘①→格闘②→↑格闘	192	-	-	-	-
	-	-	-	←or→格闘→格闘	172	-	-	-	-
	-	-	-	↑格闘	100	-	-	-	-
ラゴゥ	メイン射撃	102	3	格闘①→格闘②→格闘③→格闘④	220	-	特殊格闘	155	-
	サブ射撃	141	3	↓格闘→格闘	117	-	-	-	-
	-	-	-	←or→格闘→格闘	147	-	-	-	-
	-	-	-	↑格闘	126	-	-	-	-
ゾノ	メイン射撃	74 (101)	4	格闘①→格闘②→格闘③	223	-	↑格闘	140	-
	サブ射撃	134	6.33	格闘①→格闘②→↑格闘	242	-	特殊格闘→格闘①→格闘②→格闘③	262	-
	-	-	-	↓格闘	180	-	特殊格闘→↑格闘	185	-
	-	-	-	←or→格闘→格闘	203	-	-	-	-
ディン(指揮官用)	メイン射撃	20 (97)	10	格闘①→格闘②	186	-	↑格闘	100	-
	サブ射撃	97	6.66	格闘→↑格闘	167	-	特殊格闘	120	-
	特殊射撃	130	7.5	←or→格闘	132	-	-	-	-
ジン(大型ミサイル装備)	メイン射撃	127	5	格闘①→格闘②	165	-	↑格闘	100	-
	サブ射撃	109	3.33	←or→格闘	115	-	特殊格闘	100	-
ジン(特火重粒子砲装備)	メイン射撃	115	5	格闘①→格闘②	175	-	↑格闘	100	-
	サブ射撃	186	5	←or→格闘	115	-	特殊格闘	100	-

追加機体 ピックアップデータ②

追加機体+従来の機体の注目データをピックアップ!

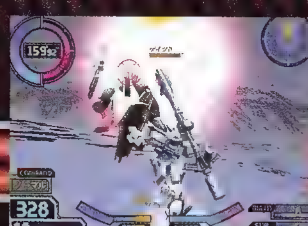
※カッコ内はダメージ

ラゴゥ



格闘①～③→メイン射撃(202)
格闘③をビームでキャンセルすればスキが少なく相手を遠くに飛ばせる上に強制ダウンを奪える。しかし、出し切るより威力は低いぞ。

ストライクガンダム(バスター装備)



←or→格闘①→メイン射撃(104)
基本的に格闘は、派生させない方がスキが少なく威力も高くなってしまっている。そのために派生技を使う機会が無くなってしまった……。

フリーダムガンダム



格闘①～③→メイン射撃(242)、格闘①～③→↑格闘(252)
わずか10ダメージしか差が無いので、3段目をメイン射撃でキャンセルするのが安定か?

DESTINY事情 こうしてデータにして見てみると意外といろいろな発見があると思う。自分が使っていたコンボが実は威力が低かったということもあるのでよく目を通してほしい。

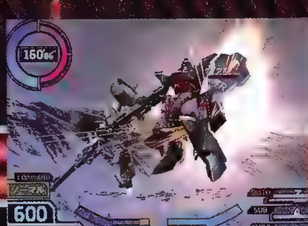
機体名	射撃攻撃	攻撃力	リロード時間	格闘攻撃	攻撃力	リロード時間	格闘攻撃	攻撃力	リロード時間
ジン(バズーカ装備)	メイン射撃	111	6	格闘①→格闘②	175	-	↑格闘	100	-
	サブ射撃	166	6	←or→格闘	115	-	特殊格闘	100	-
ジン(マシンガン装備)	メイン射撃	20 (97)	10	格闘①→格闘②→格闘③	193	-	↑格闘	70	-
	サブ射撃	34 (134)	10	←or→格闘→格闘	145	-	特殊格闘	120	-
ゲイツ	メイン射撃	90	5.33	格闘①→格闘②→格闘③	190	-	↑格闘	140	-
	サブ射撃	50	-	←or→格闘→格闘	150	-	特殊格闘	133	-
ストライクダガー	メイン射撃	90	4.33	格闘①→格闘②→格闘③	176	-	特殊格闘	140	-
	サブ射撃	3	5.66	格闘①→格闘②→↑格闘	146	-	-	-	-
	-	-	-	←or→格闘	115	-	-	-	-
	-	-	-	↑格闘	109	-	-	-	-
M1アストレイ	メイン射撃	90	5	格闘①→格闘②→格闘③	180	-	特殊格闘→↑格闘	161	-
	サブ射撃	3	5.66	格闘①→格闘②→↑格闘	161	-	-	-	-
	-	-	-	←or→格闘	157	-	-	-	-
	-	-	-	↑格闘	100	-	-	-	-
ザウート	メイン射撃	70 (100)	5	メイン射撃 ※変形時	70 (100)	2.54	-	-	-
	サブ射撃	106	5.66	サブ射撃 ※変形時	106	2.83	-	-	-
	格闘	19 (94)	5.66	格闘 ※変形時	19 (94)	4	-	-	-
プロトジン	メイン射撃	20 (97)	-	格闘①→格闘②	155	-	↑格闘	100	-
	サブ射撃	30	-	←or→格闘	105	-	特殊格闘	120	-
ジンワスプ(水中戦仕様)	メイン射撃	98	6.66	格闘①→格闘②→格闘③	173	-	-	-	-
	サブ射撃	123	6.66	←or→格闘→格闘	137	-	-	-	-
	-	-	-	特殊格闘	120	-	-	-	-
	-	-	-	↑格闘	120	-	-	-	-

セイバーガンダム



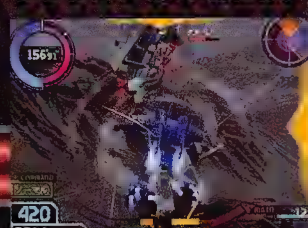
←or→格闘①～②→メイン射撃(201) orサブ射撃(206)
どちらもあまりダメージは変わらないのでビームで追い打ちしよう。

カオスガンダム



格闘①～②→↑格闘(214) orメイン射撃(202)
ダメージを取るか、その後の展開を取るかは難しいところ。状況に合わせて使い分けたい。

ジンワスプ(水中戦仕様)



特殊格闘→特殊格闘(193)
ジンワスプは最低コストとは思えないほど格闘の威力が高いので侮れない。また、特殊格闘はさらに特殊格闘でキャンセルできるぞ!

DESTINY データ調査予告

次回からさらに詳しい機体ごとのデータを、連載して取り上げていく予定だ! あまりにも膨大過ぎる各種データだが、読者の方々から見てみたいデータも募集している。とりあえず、次回はすべての機体のブーストダッシュの性能と比較を取り上げる予定だ。高コストと中コストの性能が同じだったり、体感の予想とは全く違う結果が!!

DESTINY 事典 調べてほしいデータがあったら、巻末のアンケートハガキの自由欄に記入してほしい。切手は不要なので、ドンドン送ってくれ!

Strategy of team competition

チーム戦略を考える

固定の相方以外とプレイすることが多い本作。「野良」と呼ばれるそのプレイ時の注意点や戦術＆戦略に触れていく。最も重要なのはコミュニケーションだということを覚えておこう。

Text：モ…ゲ



「野良」とは？

基本的に固定の相方以外のプレイヤー、またはチームでプレイすることを指す。

そのゲームセンターの常連プレイヤーが、それ以外のプレイヤーや、新顔のプレイヤに対して使うことも多い。



広い範囲のプレイヤーを指すが、根本的には「知人ではない」という意味合いが強い。

①選ばせる機体のセオリー

既に機体を選択している場合は、こちらがその機体に合わせたモノを選べばいいのだが、援軍として入ってくる際には、少なくとも事前に使う機体を聞いてオーバーコストや、相性の悪いペアにならないように選択を促したい。同時に乱入する場合は高or低コストのように立ち回りが難しい機体ではなく、420や450といった中コストの機体から選んでもらうようにするといい。

上級者ならば自信のある機体に乗ってもらうのがベストだが、初心者だった場合には援護のしやすい中コストが最初は安定する。

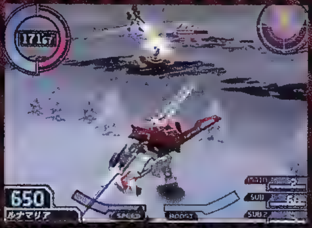
機体選択を任せてくれるようならランチャーストライクやストライクノワールというようなお手軽で強い機体を選んでもらうのも有効だ。機体の選択は最も重要な要素の一つなので、後々まで大きく響いてくる。



事前にある程度話を合わせておかないと、いつの間にかオーバーコストになることも……。

②立ち回りを見て行動する

試合開始直後は僚機の支援に徹しつつ、パートナーの実力と傾向を調べよう。実力的に問題の無いようであれば、コミュニケーションさえしっかりしていれば特に問題は無いだろう。相方との実力が離れているようなら、細かく僚機の耐久力を確認して自分が墜ちるタイミングを調整していこう。



耐久力の調整ができないようなら、2機墜ち戦法といった極端な戦略を取る必要がある。

「野良」のときの心構えとは？

①機体を決める前に、使う機体を聞く

相方が初心者である可能性を踏まえて、機体の選択は先に選ばせるのが基本。援軍の場合は、機体を決められる前に何を使うか問い、オーバーコストにならないように相談して決めよう。

②戦闘の序盤は様子を見る

序盤は支援を中心に立ち回り、パートナーの実力や行動の傾向を探る。必要以上の攻めたり、逃げたりなど極端な行動が多い場合はそれに合わせた援護が必要になってくる。

③戦いの方針を伝える

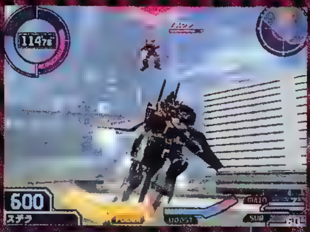
パートナーの傾向が分かったらそれに合わせた戦術を組んでいこう（必要以上に攻めるようなら2機墜ちを想定するなど）。作戦が決まったら内容をパートナーに伝え、細かく指示を出そう。

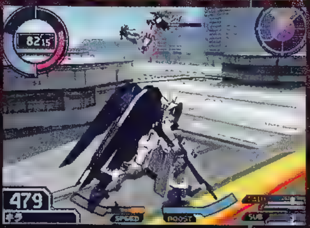
WARNING!! 提案した戦術を理解できていないビギナーが相方だった場合は仕方がないが、コミュニケーションが取れないプレイヤーと組んだ場合は注意。的確な連携など、過度な期待をしないように。

③勝つための戦略を知る

相方が自分よりも実力が上であるなら指示に従って行動すればいいが、逆の場合はこちらが指示を出していこう。

対戦の場合は初心者が狙われると一瞬で撃墜されるため、こちら側が積極的に前衛で戦いつつ耐久力の調整を行なう形に持ち込もう。このとき、特攻するクセや逃げるクセなどを事前に知っておかないと耐久力の調整が困難だ。対戦を重ねて実力やクセの把握ができたら次のプレイに生かしていきたい。状況によっては590+450といった組み合わせも有効になってくる。





ライター的「野良」攻略アドバイス

機体選択時の「何を使いますか？」が重要。それがあるか無いかで対戦中の掛け合いができるかどうかに影響してきます。あくまで二人でプレイするので、最初からお互い気まずくならないように心掛けたいですね。

ニクマン

自分の場合は相手に機体を先に選んでもらいますね～。俺は小心者の上に対戦中に「やらかしちゃう」タイプなんで自信満々に「俺はこれだ!」などと選択できないですな（笑）。相方が満足なプレイができればOKかな？

age

なるべく相方の機体に合わせて機体を選びます。格闘機体はほぼ選びません。相方に負担が掛かり過ぎて、安定した戦いができないからです。逆に射撃重視の機体だと、無理に突っ込む野良さんが少なくなりますね。

ヒョン

本作は一人で対戦のウデを上げるのには限界があります。なので、できればそのゲームセンターによく居る常連さんたちと仲良くなりましょう。協力プレイのゲームなので、知り合いが増えればそれだけでも楽しめます。

タンカー

DESTINY 事典 モミアゲから一言：今は常連と呼ばれているプレイヤーたちも、元々は野良プレイヤーの集まり。実力的に負けていても諦めずに練習し、積極的に常連とコミュニケーションを取っていれば自然と輪に入ることができるはずです。お店の常連も初心者に積極的に話しかけてプレイヤーを増やすよう努力していきましょう。

Combo using Awake system 2
追加機体スピード覚醒コンボ

現在主流の覚醒であるスピード覚醒。追加機体もスピード覚醒が合っている機体が多い。スピード覚醒時のコンボを覚えておけば、戦力は格段にアップするぞ。

Text



機体名	コンボレシピ	ダメージ
ジャスティスガンダム	格闘①→格闘②⇒格闘①→格闘②→格闘③⇒⬆格闘	302
プロヴィデンスガンダム	格闘①⇒格闘①⇒格闘①→格闘②→格闘③	307
ストライクノワール	【⬅or➡格闘⇒】×3⇒⬅or➡格闘→格闘	307
エールストライクガンダム1	【⬅or➡格闘⇒】×2⇒格闘①→格闘②→格闘③	306
エールストライクガンダム2	格闘①→⬆格闘⇒格闘①→格闘②→格闘③	310
ソードストライクガンダム	(格闘①→⬆格闘)⇒⬆格闘×4	350
デュエルガンダムアサルトシュラウド	【格闘①⇒】×2⇒⬆格闘(1段目を1発のみ)⇒格闘①⇒格闘①→格闘②	314
イージスガンダム	【⬅or➡格闘⇒】×3⇒⬅or➡格闘→格闘	306
ブリッツガンダム	【格闘①⇒】×2⇒格闘①→格闘②→⬆格闘	294
レイダーガンダム	【⬅or➡格闘⇒】×4⇒特殊射撃	319
フォビドゥンガンダム	【格闘①⇒】×4⇒⬅or➡格闘	315
ストライクガンダム(ビームライフル装備、バズーカ装備)1	格闘①→格闘②⇒格闘①→格闘②→格闘③	301
ストライクガンダム(ビームライフル装備、バズーカ装備)2	【特殊格闘①⇒】×3⇒特殊格闘①→特殊格闘②	318
デュエルガンダム	格闘①→格闘②→格闘③(初段)⇒⬆格闘(2段目の途中)⇒⬅or➡格闘	309
ゲイツ(指揮官用)	【⬅or➡格闘⇒】×3⇒⬅or➡格闘→格闘	302

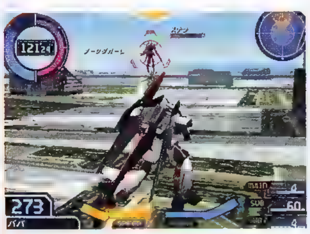
機体名	コンボレシピ	ダメージ
シグー1	【格闘①⇒】×2⇒格闘①→格闘②→格闘③	304
シグー2	【特殊格闘(1段目)⇒】×3⇒⬅or➡格闘→格闘	317
ラゴゥ	【⬅or➡格闘⇒】×3⇒⬅or➡格闘→格闘	273
ゾノ1	【⬅or➡格闘⇒】×4⇒⬆格闘	340
ゾノ2	【格闘①⇒】×4⇒⬆格闘	332
ディン(指揮官用)	【格闘①⇒】×3⇒格闘①→格闘②	315
ジン(大型ミサイル装備)	【格闘①⇒】×3⇒格闘①→格闘②	232
ジン(バズーカ装備)	【格闘①⇒】×3⇒格闘①→格闘②	270
ジン(特火重粒子砲装備)	【格闘①⇒】×3⇒格闘①→格闘②	270
ジン(マシンガン装備)	【格闘①⇒】×2⇒格闘①→格闘②→⬆格闘	255
M1アストレイ	【⬅or➡格闘(1段目)⇒】×4⇒⬆格闘	318
ゲイツ	格闘①→格闘②⇒格闘①→格闘②→格闘③	263
ストライクダガー	【格闘①⇒】×4⇒特殊格闘	270
ジンワスプ(水中戦仕様)	【⬅or➡格闘⇒】×3⇒⬅or➡格闘→格闘	265
プロトジン	【格闘①⇒】×3⇒格闘①→格闘②	224

参加者400人オーバー!! スポラン8on8大会ミニリポート!

去る8月13日、新宿スポーツランド本館にて「本館リニューアル1周年記念イベント 8on8団体戦」が行なわれた。シリーズの大会で、有名な本館でのこの団体戦には、何と52チーム416名が参加した!!

注目は、SEED界のジャイアンツともいえる強豪ぞろいの【キューファミリー】。「キュー」&「セージ」が猛威を振るい勝利を量産、あっさりと決勝に進出。対する【湘南連合】は、神奈川・大船で活躍する精鋭。

【キューファミリー】に先鋒戦を取られるが、「ナガッチ」&「みや」がこれ破り、流れを変える。最後は「コウスケ」&「ミゲル」が【キューファミリー】の副将～大将を連破し、8時間超の激闘に終止符を打った。



590+280では低コストの働きが勝利へ直結した本大会。シークレット解禁後にはどうなる?

湘南連合
サナダ(インフィニットジャスティス)&コジ(ウィンダム(ジェット))
ナガッチ(ストライクフリーダム)&みゃ (ムラサメ)
コウスケ(アカツキ)&ミゲル(ザクウォーリア)
UFO (レジェンド)&ラン(バクゥ)

ジャン・ルイ
やられた(ストライクフリーダム)&ゆーじ(ゲイツR)
キバ(インフィニットジャスティス)&廃人(ムラサメ)
おむつ(ザクウォーリア)&バンバース(フリーダム)
ヒロシ(レジェンド)&よろしく(ウィンダム(ジェット))

優勝

今日も負けに来たってばよ!夏休みSP
兄者だってばよ! (レジェンド)&ヨルだってばよ! (ウィンダム(ジェット))
暁だってばよ! (ストライクフリーダム)&滅だってばよ! (ムラサメ)
キャスだってばよ! (インフィニットジャスティス)&ちーだってばよ! (バクゥ (レール))
紅白だってばよ! (アカツキ)&スギだってばよ! (ザクウォーリア)

キューファミリー
キュー (レジェンド)&セージ(ウィンダム(ジェット))
セラ(セイバー)&シャニ(ガイア)
マキシマ(ムラサメ)&カツオ(ストライクフリーダム)
ソードノシ(アカツキ)&キノ(ザクウォーリア)

優勝!!



優勝の湘南連合の面々プラスアルファ。

準優勝



準優勝のキューファミリー。

DESTINY事典
スピード覚醒コンボレシピ中の矢印の表記は、 →=通常のコンボのつなぎ ⇒=ブーストなどによるキャンセルのつなぎ
スピード覚醒時に有効なコンボが無い、ランチャーストライクガンダム、カラミティガンダム、バスターガンダム、ザウートは表中から省いてある。

新規参入チーム&レジェンドカードを徹底解剖!

今月は先月に引き続き、新規参入チームとその選手の使用感をチェックしてみた。チームを組むときやフォーメーションを決める際に参考にしてほしい。また、レジェンドカードの使用感も併せてお届け。意外なポジションで機能する選手も見受けられた。人と違ったフォーメーションを試したい人は必見!

WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006

ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2006年8月17日（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

どこで使えば機能する？ レジェンドの適正ポジション

全盛期の能力値になっていることもあり、同じ選手でもスペシャルやこれまでのレアカードなどとは段違いに高い数値になっているレジェンドカード。ここではレジェンドカードをどこで使えば機能するのかを調査。また、隠れた適正ポジションも同時に探ってみた。



Luis FIGO ルイス・フィーゴ

	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	合計
レジェンド	18	8	19	15	17	15	92
スペシャル	17	7	19	14	13	14	84

オフェンシブなポジションならどこでも

レジェンドとスペシャルでは、全く別の選手という印象を受けるフィーゴ。スペシャルでは一度抜いても相手DFに追い付かれてしまうことが多々あったが、レジェンドではそういった心配は無い。

適正ポジションはもちろん両サイド。華麗に抜き去りクロスを上げてくれる。また、トップ下として使っても十分に機能した。



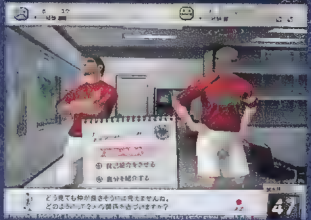
Phillip COCU フィリップ・コク

	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	合計
レジェンド	15	15	15	15	15	18	93
スペシャル	13	14	15	14	14	17	87

全ポジションをこなせる万能選手

特殊実況の「万能戦士」が示す通り、OMFやST、CBに至るまで、どこのポジションでもそつ無くこなすMF。ユーティリティ性が高いので、チームに居ると便利な選手である。とはいえ、数値的に見てもDMFとして起用するのが一番合っているようだ。十分なスタミナで相手選手を追いかけ回してボールを奪取。そして攻撃の起点として味方選手にパスを配球してくれる。

次に合っていると思われるのがSB。SPEが15あるので、よっぽどのことが無い限りは振り切られない。OFFが15あるのも魅力。使うのであれば左に配置した方がいいだろう。



ちなみにFKを指名すると喜ぶが、いまいちといった印象。



Dennis BERGKAMP デニス・ベルカンプ

	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	合計
レジェンド	19	5	20	16	16	14	90
スペシャル	17	5	20	15	12	11	80

抜群の決定力を手に入れたファンタジスタ

STAが低かったこともあり、いまいち使い勝手のよくなかったベルカンプ。レジェンドではそこが克服されているだけでなく、SPE、OFFといった数値がアップし、FWとして使いやすくなっている。

FWのポジションならどこでもこなせるが、STが適任と思われる。また、相性のいいFWと組ませて、トップ下で使ってもいい。

WCCF サポーターズハウス
特殊実況情報：**カーン**＝世界最高の守護神　**マルディーニ**＝クオレ・ディ・ドラーゴ、世界最高の左サイドバック　**コク**＝万能戦士　**フィーゴ**＝ポルトガルの至宝　**ギグス**＝天使の左、ジャック・ナイフ　**ベルカンプ**＝パーフェクト・トラップ　**ラーション**＝褐色の弾丸　**シアラー**＝メリーポピンズ　**ロナウジーニョ**＝ブラジルの真珠　**プジョル**＝熱きカピタン　**ジェラード**＝スティービー・G　**テリー**＝JT

Henrik LARSSON ヘンリク・ラーション



	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	合計
レジェンド	20	6	16	15	18	17	92
スペシャル	19	7	16	16	15	14	87

チャンスには絡むが……

ラーション全盛期といえばスコットランド、セルティック所属時代になるだろうか。比類無き得点感覚はOFF20という数字に表れている。SPEが高い分、数多くのチャンスに絡むが、シュートまで持ち込めない場面が多い。フィニッシャーとしては一流なのだが……。

Ryan GIGGS ライアン・ギグス



	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	合計
レジェンド	18	10	17	13	20	15	93
スペシャル	16	9	18	13	17	15	88

サイドでも前線でも

レジェンドはマンU黄金時代(90年代後半)か、その少し前の時期を再現したと思われる。スペシャルでも強いことは強いが、レジェンドでは俊足ぶりが数段強化される。元より高い決定力がさらに高まるため、かつて勤めていたストライカーとして起用するのもありだろう。

Paolo MALDINI パオロ・マルディーニ



	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	合計
レジェンド	14	18	14	17	16	17	96
スペシャル	9	20	13	16	12	12	82

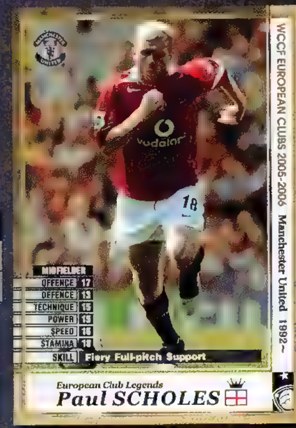
恐るべき攻撃力を秘めたミランの象徴

主にサイドバックとして活躍していた時代を再現したレジェンド版マルディーニ。同じ名前でも今まで排出されてきたカードと使用感はまるで別物。高い位置での寄せやボールを持ってからの上がりなど、攻守両面で積極的な動きでチームに貢献してくれる。特に攻撃力は並のウインガー以上。前線においても機能し、シュート精度も高い。



半面センターバックとしては積極的に動く特性が裏目に出て、安定感に欠ける印象も。中央で起用する際は、盟友コスタクルタのようなフォローのうまい選手と組ませると、スキの無い守備ユニットになるはずだ。

Paul SCHOLES ポール・スコールズ

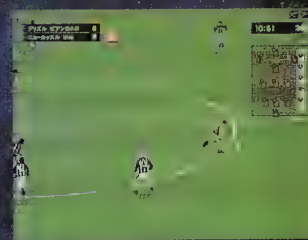


	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	合計
レジェンド	17	13	15	15	16	18	94
スペシャル	15	11	15	14	14	17	86

イングランドが誇る、完成されたMF

レジェンドはよりセントラルMF的な数値で、恐らくマンU黄金時代(90年代後半)のスコールズを表現したと思われる。POWとSPEのバランスがよく、中盤での競り合いでは守備も十分にこなす能力を備えている。

とりわけ高いのは得点能力だ。実際、スコールズはここぞというところでダイナミックな飛び出しを見せ、数々の貴重なゴールでチームに勝利をもたらしている。トップを任せても十分に決めてくれるだけのシュート



精度を誇る、まさに最強クラスのセントラルMFだ。唯一残念なのは、レジェンドでも特殊ゴール実況が無いことか……。

Alan SHEARER アラン・シアラー



	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	合計
レジェンド	20	6	14	18	17	15	90
スペシャル	19	6	14	17	12	12	80

最高峰の点取り屋！

94-95シーズンから3季連続で得点王に輝いた(最初の2季はブラックバーン、96-97シーズンはニューカッスル所属)、イングランド史上に残るストライカー。決定力はスペシャルでも素晴らしいが、レジェンドは単独で突破成功率が大幅に上がる。WCCFでも最強クラスのFWだ。

Alessandro COSTACURTA アレッサンドロ・コスタクルタ



	OFF	DEF	TEC	POW	SPE	STA	合計
レジェンド	8	20	11	17	15	16	87
スペシャル	※2005-2006ではレジェンドのみ						

穴の無い超優良ディフェンダー

旧カードでも定評のあった手堅い守備はさらに向上。プレスをかけ続けでもしない限りラインを崩す動きを見せないため、安定感が高い。サイドバックでも的確な寄せでボールを奪取するが、センタリングなど攻撃の精度は低め。とはいえ"守備の人"としては文句の付けようが無い。

新選手の起用法で悩む監督に贈る新チーム選手の動きをチェック!

先月号に引き続き、シーズン中のフォーメーションを採用し、選手の動きをチェックしてみた。今月は本作から参戦した4チームに、ASローマとウディネーゼを加えた6チームだ。

パリ・サンジェルマン 編

ロナウジーニョやエムボマといったおなじみの選手が在籍していたこともある、フランスの新興クラブ、パリ・サンジェルマン。スペシャルカードはDFのジェペスとFWのパウレタだけだが、各ポジションに優良白選手がそろっている。うまく使えばビッグクラブを倒すことも可能だ。



①リオネル・レティジ
②ベルナール・メンディ
③ダビド・ロゼフナル
④マリオ・ジェペス
⑤シルバン・アルマン
⑥モデステ・エンバミ
⑦エドゥアール・シセ
⑧クリストフ・ランドラン
⑨ビカシュ・ドラソー
⑩ジェローム・ロテン
⑪ペドロ・ミゲル・パウレタ
控え
⑫ステファン・ピショ
⑬ファブリス・パンクラト
⑭セルゲイ・セマク
⑮クリスティアン・ロドリゲス
⑯ボナベントル・カルー

いかにパウレタに合わせるかが課題

基本となるのは、パウレタを1トップに置いた4-2-3-1。戦況によって両SHをWGの位置まで上げてもいい。パウレタは決定力はあるが、SPEが低いので、スルーパスを受けて抜け出しても相手DFに追い付かれてしまう。左右SHからクロスを上げる戦法を多用した方がいいだろう。

守備はそこそこ安定しているが、ジェペス頼み、といった感じ。ジェペスのモチベーションが低かったり、ケガで出場できないと、苦戦する印象を受けた。





パウレタがバイタルエリアでボールを受ければチャンスだが……。

KEY PLAYER
ビカシュ・ドラソー

右SHとしても機能するが、やはりこのチームではトップ下の方が合っているようだ。ドラソーを経由して、両SHやパウレタにボールを配球すると、スムーズに攻撃できた。連係面では、パウレタやカルーといった、前線の選手と線がつながりやすかった。



ASローマ 編

前作から大きく選手が入れ替わり、スペシャルカードが3枚になってしまったASローマ。しかし、ペロッタやメシェなど、スペシャルカードに匹敵する力を持った白カードが多く、力不足感は無い。ノンダとモンテッラ、両FWのSTAが低いのが懸念材料か!?



①ジャンルカ・クルチ
②クリスティアン・パヌッチ
③フィリップ・メシェ
④クリスティアン・キブ
⑤レアンドロ・ダミアン・クフレ
⑥シモーネ・ペロッタ
⑦ダニエレ・デ・ロッシ
⑧ホドリゴ・タッデイ
⑨フランチェスコ・トッティ
⑩マンシーニ
⑪ビンチェンツォ・モンテッラ
控え
⑫サミュエル・オセイ・クフォー
⑬チェザーレ・ボボ
⑭フサイン・ハーリヤ
⑮アルベルト・アクィラーニ
⑯シャバニ・ノンダ

両SHの突破が勝利へのカギを握る

フォーメーションはモンテッラ(またはノンダ)をトップ、トッティをトップ下に配置した4-2-3-1。モンテッラ、ノンダともに決定力、スルーへの反応は申し分無いが、STAが1試合保たないのがウィークポイント。この二人が使えない場合は、トッティをトップに上げて、ペロッタ、デ・ロッシ、アクィラーニ辺りをトップ下に起用しよう。

攻撃はタッデイ、マンシーニの両SHによる突破が中心。特にタッデイは抜群の突破力で右サイドを駆け上がってくれる。

守備陣はキブ、メシェなど数値が高い選手が多く、安心して見ていられる。弱点はGKか?



白カードながら、決定力が高いモンテッラ。ゴールパフォーマンスも魅力の一つ!?

KEY PLAYER
ホドリゴ・タッデイ

白カードながら抜群の突破力を見せるSH。STA、SPE、TECの数値が高く1試合通して右サイドを駆け上がってくれる。OFFの数値が14にもかかわらず決定力が高く、クロスをダイレクトで合わせたシュートは、かなりの破壊力。



ニューカッスル・ユナイテッド 編

熱狂的なサポーターたちに支えられた、伝統ある強豪チーム。90年代にはプレミアリーグで優勝争いを繰り広げていたが、近年は中位に甘んじることもしばしば。とはいえ、メンバー的には各国の代表クラスを多数抱えており、高い戦力値を誇っている。イングランドを代表するFW、セント・ジェームズ・パークの英雄、アラン・シアラーがチームの顔だ。



①シェイ・ギブン
②スティーブン・カー
③タイタス・ブランブル
④ジャン・アラン・ブムソン
⑤セレスティン・ババヤロ
⑥ノルベルト・ソラーノ
⑦スコット・パーカー
⑧エムレ・ベロゾグル
⑨シャルル・ヌゾグビア
⑩マイケル・オーウェン
⑪アラン・シアラー
控え
⑫スティーブン・テイラー
⑬リー・ボウヤー
⑭キーロン・ダイアー
⑮アルベルト・ルケ
⑯ショラ・アメオビ

2トップの輝きはトップクラス！

イングランド伝統のフラットな4－4－2を採用すると、守備面に大きな不安が生まれる。中盤センターに構えるパーカーとエムレがどちらもプレイメーカータイプなので、中盤での守備に多くを期待できないのだ。しかも最終ライン中央のブムソンとブランブルが同じパワー型なため、スピードあるアタッカーに対して非常に厳しい。ちなみに両サイドバックは攻守共にかなり優秀だ。

また、両サイドアタックが安定しないので、決定機が多い方ではない。むしろロングボールを前線に放り込んだときの方がチャンス。幸い前線には決定力の高いシアラー＆オーウェンが居るので、得点力はまずまずだ。ただし、オーウェンは時折絶好機を外してしまう印象。俊足を生かしてウイングでの起用もありか!?

ルケはサイドアタッカー色が濃くなった。ヌゾグビアとソラーノはテクニックで抜くタイプ。中央ではエムレの小気味いい動きが印象に残る。



シアラー＆オーウェンの元イングランド代表2トップは決定力が高く、相性も最高だ。

KEY PLAYER
アラン・シアラー

彼の非常に高い決定力は、シュートを止められやすくなった本作で大きく物を言う。問題は「いかにシュートポジションまで入り込むか」だが……スペシャルとレジェンドで差を感じるのはまさにそのポイントだろう。レジェンドだと、単独突破を期待できるのだ。



マルセイユ 編

フランスで最も熱く厳しいサポーターを抱える名門クラブ。デシャンやボクシッチを擁した90年代前半には黄金期を築き上げ、初代チャンピオンズリーグの王者に輝いている。その後、八百長スキャンダルに巻き込まれてちょう落。いまだ名門の復活は果たせていない。しかし、W杯ドイツ大会で才能を知らしめたリベリーの台頭により、明るい兆しが見えてきた。



①ファビアン・バルテズ
②アビブ・ベイ
③フレドリク・デウー
④ボストヤン・セサール
⑤タエ・タイオ
⑥ロリック・サナ
⑦サブリ・ラムーシ
⑧フランク・リベリー
⑨トイフィルー・マウリダ
⑩ミカエル・パジ
⑪ママドゥ・ニアン
控え
⑫アンドレ・ルイス・ガルシア
⑬デメトリウス・フェレイラ
⑭ジョゼ・デウフィム
⑮ウィルソン・オルマ
⑯サミル・ナスリ

有名どころ以外にも中盤に好選手あり

今のマルセイユで最も興味を持たれる選手は、やはり新進気鋭のアタッカー、リベリーだろう。セントラルMFも務まるが、守備での貢献は期待できない。彼のテクニックを生かすならウイングでの起用がベターだ。その際には、中盤センターに攻撃的な選手、オルマを入れている。

そのほかの選手では、GKバルテズの高いセーブ能力は特筆に値する。失点を覚悟するような決定的な場面でも、かなりの頻度でセーブしてくれた。また、アンカーに位置するサナの堅い守備も印象的だ。STAが14というのがやや不安だが、1試合はほぼもってくれる。そして久しぶりの登場となるラムーシも、攻守において数値以上に活躍してくれた。

なお、前線ではマウリダの独特な挙動は面白かったものの、総じて力不足な感が強い。経験値がたまるまでは決定力不足に泣かされた。



リベリーはセットプレイを任せても◯だ



守護神のバルテズ。このシュートもセーブ

KEY PLAYER
フランク・リベリー

「これでもか！」とばかりにフェイントを繰り出し、見ているだけで楽しめる選手。実際にエラシコなどで敵DFをかわして突破すると快感だ。決定力がなかなかに高いため、攻撃的にウイングで起用するのが効果的だろう。フランス代表同様、右ウイングも十分に務まる。



ウディネーゼ 編

セリエAで安定した結果を残し続け、ついにチャンピオンズリーグへの出場まで果たしたウディネーゼ。『WCCF』には『2002－2003』以来の登場となる。所属選手はすべて白カードだが、実力は十分。4バックにしたい場合はゼノーニやカンデラをサイドバックに起用、安定性を求めるならムンタリかバローニオを下げてボランチを2枚にした3-5-2がお勧めだ。



①モルガン・デ・サンクティス
②バレーリオ・ベルトット
③チェザーレ・ナターリ
④フェリペ
⑤クリスティアン・オボード
⑥ダミアーノ・ゼノーニ
⑦ロベルト・バローニオ
⑧スレイ・ムンタリ
⑨バンサン・カンデラ
⑩ビンチェンツォ・イアクインタ
⑪アントニオ・ディ・ナターレ
控え
⑫ロベルト・ネストル・センシーニ
⑬ジャンピエロ・ピンツィ
⑭ビジガウ
⑮ファウスト・ロッシーニ
⑯パウロ・ピトール・バレット

かつての定番白が主力　新戦力も実用性十分

『WCCF』出場チームでは数少ない3バックを採用しているが、守備力は悪くない。守備意識の高い中盤と積極的に動いてボールを奪うベルトット、フェリペが、決定機を防いでくれる。センシーニは一度抜かれるとほとんどの選手に追い付けないのが痛いが、正面からの1対1と最終ラインのカバーは往年の鋭い守備を披露してくれる。中盤の選手はボール奪取やパスの精度は高いが、突破力には若干欠ける。ただムンタリだけは1対1に強い。前に進む意識も高いので、左サイドに置いて敵陣を切り崩す役割を与えてみてもいいだろう。

フォワードはディ・ナターレが出色。決定力に加え、突破力も兼ね備えている。さらに中央に加えて両ウイングもこなせるという、スタミナが無くなりやすい以外には欠点の無い使いやすい選手だ。イアクィンタもエリア内の決定力は一級品。競り合いにも強いので、3トップの頂点や1トップも任せられる。



ディ・ナターレ、オボード、ピンツィといった選手は前々作と変わらぬ活躍を期待できる。

KEY PLAYER
モルガン・デ・サンクティス



黒カードと比べても見劣りしないセービングと、優れた飛び出しで『2002－2003』でも人気の高かったカード。今バージョンではさらにPKにも強くなった印象。調子による波も少なく、どんなカテゴリーのチームにもお勧めできる優良ゴールキーパーだ。

ベティス 編

流麗なパスワークや攻撃陣の個人技で、スペイン国内やヨーロッパで存在感を放つベティス。WCCFでもその攻撃力は健在で、特に両サイドからの攻撃はビッグクラブに劣らない。守備陣は数値的に頼りなく見える選手が多いが、ユニットとしての完成度が高いのか、一流FW相手にも簡単に得点は許さない。攻守ともに優良カードの多い好チームだ。

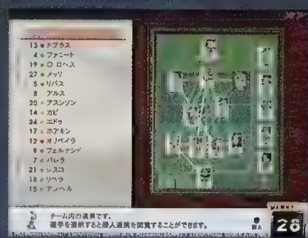


①アントニオ・ドブラス
②メッリ
③ファニート・グティエレス
④ダビド・リバス
⑤オスカル・ロペス
⑥マルコス・アスンソン
⑦アルス・ガルシア
⑧ホアキン・サンチェス
⑨フェルナンド・フェルナンデス
⑩エドゥ
⑪リカルド・オリベイラ
控え
⑫ミゲル・アンヘル・ロサーノ
⑬アルベルト・リベラ
⑭カピ
⑮フェルナンド・バレラ
⑯シスコ・ムニョス

両サイドの突破力は今バージョントップクラス！

バレンシアへ移籍したものの、ベティスといえばやはりホアキン。若干経験値がたまりにくいのがネックだが、ゲーム中でも鋭いドリブル突破でディフェンス網を切り裂いてくれる。逆サイドのエドゥも白カードとしては出色の突破力、シュート精度も高いので、左サイドからの攻撃もある程度計算できる。ホアキン、エドゥは二人ともカピとの相性がいいので、カピをトップ下で起用するとよりパスがつながりやすくなるぞ。フィニッシュを担当するのは白カード随一の決定力を持つリカルド・オリベイラ。スタミナは低いが、最前線に張り付かせるようにカードを配置すれば、ほぼ1試合活躍させることが可能だ。

ボランチはつなぎ役のアスンソンを、つぶし役のアルス・ガルシアと組み合わせるとより機能する。ディフェンダーはフィジカルよりも判断能力に秀でた選手が多い。特にファニートは安定感が高く、優良白カードとしてお勧めできる逸材だ。


前線の連係がつながると一気に得点力がアップする。不安要素は控え選手ゼロの守備陣か。

KEY PLAYER
ホアキン・サンチェス



クロス、シュートの精度は一級品、さらに全カード屈指のドリブル突破力と、右サイドの定番カードになり得る力を秘めたカードだ。ただし守備意識は無いに等しい。ディフェンスはサイドバックやボランチなど、周囲の選手でフォローしよう。

WCCF サポーターズハウス　シャビ・アロンソ＝バスクの至宝　シルベストル＝マルチ・ディフェンダー　スタンコビッチ＝ストイコビッチ二世　センシーニ＝ボキータ　タッキナルディ＝ムーゾ・ドゥーロ　ハリステアス＝ユーロの英雄　ビージャ＝グアへ　ビクトル・バルデス＝バルデサレッタ　ファン・デル・サール＝摩天楼　ヘイティンガ＝スタムの後継者　マルケス＝メキシコの皇帝　マルチェナ＝ベッケンバウアーの再来

ついに稼働！ 暗黒武術会、開幕!!

THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘!暗黒武術会～



格闘ゲーマー、原作ファンが待ちに待った『THE BATTLE OF 幽★遊★白書～死闘!暗黒武術会～』がついにリリース。今月はシステムと全キャラの基本戦法を解説していくぞ!

THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘!暗黒武術会～
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：稼働中(9月下旬)
■使用基板：SYSTEM256

基本操作

操作は8方向レバーとボタンで行なう。軸移動や投げなど、特殊なレバー、ボタン操作もあるので確認しておこう。



技表の見方

➡	長く入力	Ⓟ	パンチボタン
⇨	短く入力	Ⓚ	キックボタン
＋	同時に押す	Ⓖ	ガードボタン
霊	霊妖力技	超	超必殺技 霊妖力を消費して攻撃

本誌記事では、レバーとボタンの組み合わせでは矢印とボタンを続けて表記（例：⇧Ⓟ）し、ボタンを同時押しする場合は「＋」の記号（例：ⓅとⓀの同時押しの場合はⓅ＋Ⓚ）で表記してあります。

霊妖力技

各キャラが持つ霊妖力技とは、1P側なら左下、2P側なら右下にある霊妖力ゲージを消費して放てる必殺技のようなもの。霊妖力技は飛び道具やガードクラッシュを誘発する技など強力なものが多いので、使いこなせば闘いを有利に展開できる。



霊妖力ゲージ

霊妖力技は技ごとに消費される霊妖力ゲージが異なる。

霊妖力技のコマンド入力が完成したとき、必要なゲージ消費量以下しか霊妖力ゲージを保有していないと、霊妖力ゲージが赤く点滅すると同時に空振りモーションが発生して大きなスキをさらけ出してしまう。

状況によってはそのスキに攻撃を受けてしまう可能性もあるので、霊妖力ゲージの残量には常に注意を払っておく必要があるぞ。

本気（マジ）モード

霊妖力ゲージが50%以上ある状況でⒼ＋Ⓟ＋Ⓚを押すと、相手を吹き飛ばす覚醒エフェクトと同時に、本気モードへと変身する。

本気モード中は通常技、霊妖力技の攻撃力が上昇し、超必殺技が使用可能になる。キャラによっては固有技が追加されたり、変化したりするので、本気モード限定の闘い方が必要となるぞ。蔵馬や怨爺、幻海など、外見が大きく変化するキャラも居る。

発動条件

霊妖力ゲージが50%以上あるときに
Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ

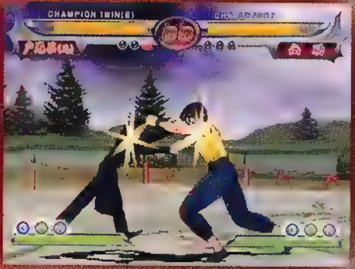




基本にして最重要
システム詳細解説

ここではガードや投げ技といった基本的なシステムについて詳しく説明していく。特徴的なシステムはいくつかあるが、どれもが操作は簡単なのですぐに覚えられるはず。ただし、中には本作独特の効果があるシステムもあるので、しっかりチェックしよう。これを覚えればすぐに対戦できるぞ！

Text：まるよ



ガード

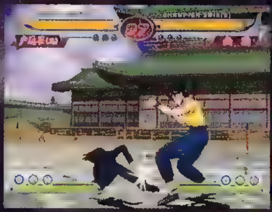
ガードにはレバーニュートラルでの通常のガードのほか、レバーを後ろへ入れるヘビーガード、前へ入れるライトガードという区分けがあり、相手の技をガードした際の硬直時間が異なる。

ライトガードの方がガード硬直が短く反撃を狙いやすいが、ガードクラッシュ対応技が多い。



ライトガードはヘビーガードに比べてガードクラッシュ対応技が増えてしまう。しかし反撃を狙いやすいので、基本はライトガードで闘おう。

軸移動



軸移動中の攻撃が強力なキャラも居る。こういったキャラはその技が主力になるため、回転系の下段攻撃や霊妖力技で対応するのが重要だ。

軸移動には手前と奥があり、どちらも相手の直線的な攻撃をかわすことができる。また軸移動中にはⓅ、Ⓚで軸移動技を出すことができる。浮かせ技を持っているキャラも多いのでチェックしよう。ただし軸移動は相手のⓅⓅⓅや投げ技に滅法弱い。相手の技を予測して避けることが重要だ。

投げ技

投げ技には上段投げと下段投げがあり、どれも投げの発生は遅めで、相手の打撃とかち合った場合も投げることができる。また、投げ抜けは上段投げのみ可能で、相手の上段投げの種類を問わず、レバー⇦or⇨Ⓖ＋Ⓟで投げ抜け可能だ。慣れれば、ほぼすべての上段投げを投げ抜けできるぞ。

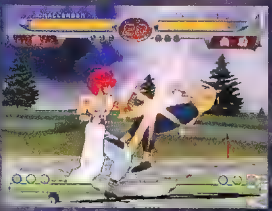


上段投げの投げ抜けは相手の投げ技に左右されないので、慣れればほとんどを投げ抜けできる。投げ抜け後は五分の状態で仕切り直しだ。

カウンター

相手の技に合わせて自分の技を当てると、カウンターが発生する。主な効果はダメージの上昇と一部の技の効果が変化するという2点だ。

前者は相手の技の発生の瞬間に近いほどダメージが増加する仕組み。後者は、カウンター時のみ相手を浮かせられるという効果が代表的。



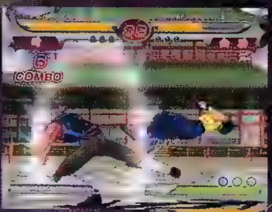
カウンター専用のエフェクトは特に無い。目で見て分かりやすいのはカウンター時限定の浮かせ技だ。一部のキャラは重宝するだろう。

本気モード

霊妖力ゲージが50%以上ある状態で発動できる本気モードは、発動中の攻撃力が30%アップするのが特徴。そして発動中は霊妖力ゲージが時間とともに減少し続け、0になると本気モードが終了して通常状態に戻る仕組みだ。

また、発動中に限り超必殺技が使用可能で、超必殺技を使うと本気モードが強制終了して霊妖力ゲージが半分破壊される。霊妖力ゲージが半分になると本気モードが使えなくなるため、超必殺技は1試合で1回しか使えない点に注意しよう。

なお、発動時と終了時は無敵状態で、発生時の衝撃で相手を強制的にのけぞらせることができ、この状態はガード不能になっている。



本気モード発動中は攻撃力が上昇するのでコンボダメージが驚異的に！　キャラによっては霊妖力を使うよりも強力だ。

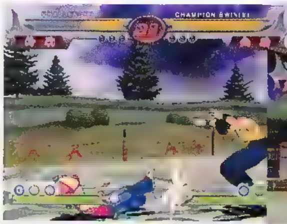


本気モード中は超必殺技が使用可能。ただし使っただけで霊妖力ゲージが半分になり、それ以降本気モードを使えない。

起き上がり

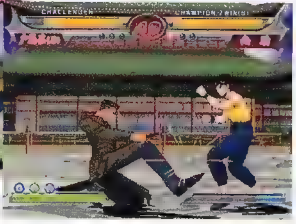
起き上がり時の無敵時間が無い本作では、ダウン状態は非常に危険。起き上がり方は右表にある通りで、蹴り起き上がり or 後転起き上がりが比較的安全な起き上がり方になる。

ただしこの起き上がり表は、仰向けで相手側へ足を向けた状態のもの。ほかの状態だと蹴り起き上がりは下段攻撃起き上がりへ変化することと、うつ伏せ状態で回転起き上がりをすると仰向けになるだけで起き上がらない点に注意。



蹴り起き上がりは攻撃発生が早いので非常に頼れる起き上がり方法だ。

しかし仰向けかつ相手側へ足を向けた状態以外は技が変わってしまう。



コマンド	起き上がり方
ダウン中⇨	前転起き上がり
ダウン中⇦	後転起き上がり
ダウン中⇧	奥回転起き上がり
ダウン中⇩	手前回転起き上がり
ダウン中Ⓖ	その場起き上がり
ダウン中Ⓟ	下段攻撃起き上がり
ダウン中Ⓚ	中段攻撃起き上がり
ダウン中Ⓟ＋Ⓚ	蹴り起き上がり（下段攻撃）

はみ出し白書　**本気モード発動時ののけぞり状態を利用する:**あらかじめ発生の遅い飛び道具を出しておき、相手に当たる直前で本気モードを発動すると飛び道具がガード不能になる。あと少しで勝てるときなどにかなり有効なテクニックだ。もちろん普段から本気モード主体にして闘うキャラならガード不能はかなり有効な戦法になるぞ。

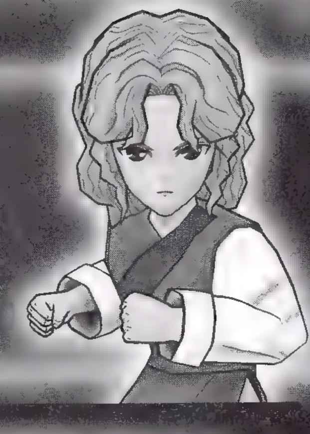
これが『幽白』の闘い方！
対戦セオリー



飛び道具のある3D格闘ゲーム、それが本作『幽★遊★白書』だ。2Dと3Dの中間ともいえるそのシステムが、新しい駆け引きを演出してくれるぞ。

ここでは『幽★遊★白書』的な闘い方をオフェンス編とディフェンス編に分けて攻略。そのほか、特徴的なシステムをピックアップしてお届けする。

Text：OYZ



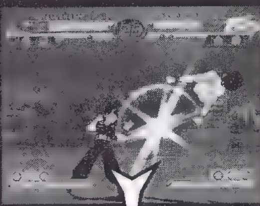
オフェンスの基本

まずは浮かせて 空中コンボ

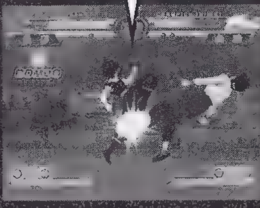
相手を浮かせてからの空中コンボは、どのキャラもダメージが大きめ。その代表的な二つの始動技が、⇧Ⓟと軸移動中Ⓟだ。

⇧Ⓟは発生が早く比較的スキが少ないアッパー系の技。軸移動中Ⓟは、発生がやや遅いが避け性能が高く、相手の技に打ち勝ちやすい。

どちらも出すだけ強力といえるほどだが、距離には気を付けて出そう。



⇧Ⓟを振りまくれ！ 動作がコンパクトでスキが少ないぞ。



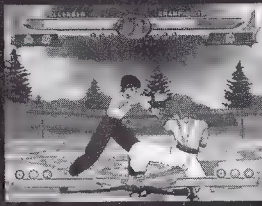
ヒットすれば空中コンボで追撃だ。ダメージが大きいぞ。

相手のガードを崩す 投げ技

まず覚えておきたい投げの性質は、発生がやや遅いこと。ただし、つかみ判定が出現すれば、相手の打撃に対して投げ勝つことができる。

対戦では、一瞬ガードで固まった相手に狙うのが効果的。ステップしてから出すと決めやすいぞ。

逆に「相手の攻撃をガードして投げで反撃」といった使い方には不向きなので覚えておくといい。



上段投げと下段投げがあるので相手の状態に合わせて出そう。



下段投げは、前進しつつタックルするようなつかみ方だ。

ディフェンスの基本

軸移動で相手の攻撃を避けろ!!

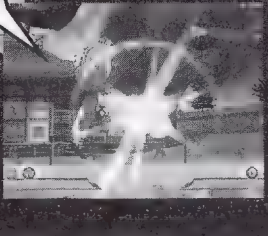
軸移動の狙いどころは二つ。

遠距離の場合、単発の飛び道具に合わせたい。避け性能が高いので、無理にジャンプで避けるよりも簡単だぞ。

近距離なら相手の打撃に合わせよう。避けることに成功したら、そのまま軸移動中Ⓟor Ⓚに派生させるのがオススメだ。メインは空中コンボに発展させられるⓅで、決まれば大ダメージを与えられる。なお、少し遠いと思ったら、軸移動中Ⓚに変えられれば完璧だ。



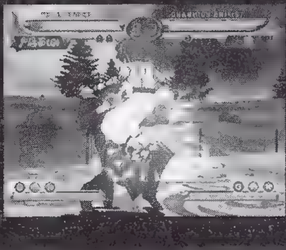
本作はほとんどの攻撃が直線的。そのため、避ける行動が非常に有効だ。タイミングさえ完璧なら、簡単に避けが成功……。



そのまま、避け移動中ⓅorⓀにつなげよう。浮かせ技系のⓅを使ってダメージ重視。少し遠い場合のみⓀを使っていこう。

ライトガード&ヘビーガード

基本は硬直の短いライトガードで闘いたいところだが、強力な攻撃に対してはすぐにガードクラッシュしてしまう。相手の出す技を読んで、ピンポイントでヘビーガードを交ぜていこう。

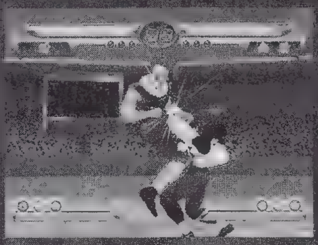


ガードクラッシュ状態になると、無防備になってしまう。ゲームに慣れたら、ライトガードとヘビーガードを使い分けていこう。

ジャンプ攻撃

ほとんどのキャラが、昇りジャンプ攻撃→降りジャンプ攻撃と出すことができる。その上、レバー方向で技が変化。めくりで当てることもできるぞ。

このジャンプ攻撃には、ヒットさせると相手が大きくのけぞる性質がある。⇧Ⓟなどのアッパー系の技が連続ヒットし、さらに遅い技でも連続ヒットする。特に体の大きなキャラは、ジャンプ攻撃のリーチが長く当てやすい。活用していこう。



体の大きいキャラはリーチ時長め。ヒット時は浮かせ技につないで、大ダメージを狙え！

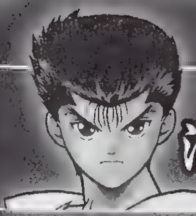
飛び道具

本作の飛び道具がほかの格闘ゲームと最も異なるのは「ガードされると相手の体力を削ることができない」という点。遠距離で撃つだけでは、無駄に霊妖力ゲージを消費するだけなのだ。

その代わり、中段、下段、ガードクラッシュを誘発するものと、技によって性質はさまざま。

遠距離から狙うよりは、ラウンド開始直後の距離くらいから出した方が効果的だぞ。

はみ出し白書 **ライト&ヘビーガード補足:** 実戦でいきなり2種類のガードを使いこなすことは難しい。まずは、相手の⇧Ⓟや軸移動中Ⓟに対してライトガードを狙うといい。通常のガード時は反撃できない技でも、Ⓟでの反撃が間に合うようになるぞ。また、ヘビーガードは相手のガードクラッシュ誘発技を覚えて使うのが効果的。技数はそれほど多くないので、対戦しながら相手の技を覚えるのもアリだ。



衝天拳とショットガンで押さえ込め!!

浦飯幽助 うらめし ゆうすけ

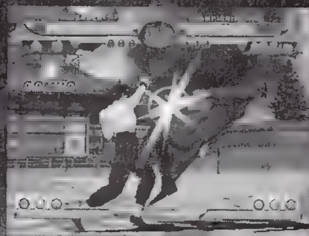
Text：まるよ

技数に迷わないように

幽助はほかのキャラに比べて技数が多いものの、距離によって使う技はある程度決められる。遠距離では⇩⇘⇨Ⓟ、⇩⇘⇨⇦Ⓟでけん制、中間距離では⇦ⓅⓅ、⇩⇘⇦Ⓟ、軸移動中Ⓚ、近距離では[illegible]、投げ、Ⓟからの各種派生技が有力になる。

中間距離での[illegible]は相手の軸移動に対して有効で、スキも少なめだ。霊妖力ゲージは基本的にこれに回そう。軸移動中Ⓚは発生、リーチ、スキの少なさに優れていて振り回すだけで相手の動きを制限できる。なるべく先端をガードさせられる間合いで使おう。

近距離では中段判定の⇘ⓅⓅで浮かせて空中コンボを狙うのが最大の狙い。2発連続でヒットするが、背の低いキャラには2段目が空振りすることもあるので注意。なお、対になる下段技が乏しいので、⇘Ⓟ止めと投げでガードを揺さぶることが重要。各種Ⓟ派生は背の低いキャラにⓅⓅⓅⓀがつながる点に注目。



[illegible]から空中コンボへ。狙いがはっきりし過ぎて、ガードされやすい点に注意

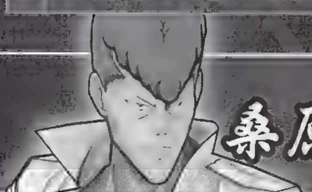
基本コンボ

①	[illegible]	①の最後はやや前進して[illegible]を決める方が実戦的だ。②は威力が非常に高いものの、初段の技性能がさほどよくないので当てるのが難しい
②	[illegible]	

浦飯幽助　技表

	技名	コマンド		技名	コマンド
	連撃旋脚	ⓅⓅⓅⓀ		下段二連蹴	しゃがみ中ⓀⓀ(素早く)
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	軸移動中[illegible]
	連撃掃脚	ⓅⓅⓅ⇨ⓅⓀ		避け背転蹴	軸移動中Ⓚ
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	走り中[illegible]
	旋疾風	Ⓟ⇘Ⓟ		滑走蹴	走り中Ⓚ
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	顔砕連拳	⇗ⓅⓅⓅ		空手旋脚	ジャンプ中Ⓟ・Ⓚ
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	内臓殺し	⇨ⓅⓅⓅⓅ		逆空正拳	ジャンプ中⇦Ⓟ
	破胃拳(はかいけん)	[illegible]		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	破胃踵(はかいしょう)	⇨ⓅⓀ		空旋脚	ジャンプ中Ⓚ
	裡門頂肘	⇦Ⓟ		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	衝空拳	⇨⇨Ⓟ		空昇天脚	ジャンプ中⇙Ⓚ
	衝空脚	⇨⇨ⓅⓀ		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	オラオラコンボ	⇦⇦ⓅⓅⓅⓅⓅ		逆空中段脚	ジャンプ中⇦Ⓚ
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	連蹴心中突き	ⓀⓀⓅ		オラオラあ!	Ⓟ+Ⓖ
	三連蹴	ⓀⓀⓀ		ぶっ倒す!	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
	連掃拳撃	⇗ⓀⓅ		くらいな!	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
	連掃蹴	⇗ⓀⓀ		三連膝蹴り	相手しゃがみ状態⇘Ⓟ+Ⓖ
	一掃蹴	⇘Ⓚ	霊	霊丸(レイガン)	⇩⇘⇨Ⓟ
	一掃[illegible]掃	⇘ⓀⓀ　※2	霊	気合霊丸	[illegible]
	背天襲	⇘Ⓚ	霊	霊丸連射	⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓟ
	[illegible]	[illegible]	霊	[illegible]	[illegible]
	小退天脚	⇘Ⓚ	霊	裡門霊丸	⇦Ⓟ⇨Ⓟ
	幽助キック	⇨⇨Ⓚ⇩Ⓚ	霊	[illegible]	[illegible]
	鎌鼬(かまいたち)	Ⓟ+Ⓚ	霊	対空霊丸コンボ	⇙Ⓟ⇨Ⓟ
	[illegible]	[illegible]	霊	ショットガン	[illegible]
	下段三連打	しゃがみ中ⓅⓅⓅ	超	究極霊丸	覚醒中⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
	[illegible]	しゃがみ中[illegible]			

※1 連撃旋脚の最後の蹴りが変化　※2 一掃蹴が変化



押される前に一発を決めろ!!

桑原和真 くわばら かずま

Text：まるよ

身体的特徴に注意

桑原は防御力が非常に低い上に、ガード状態を一定時間続けると挑発が出てしまう弱点がある。挑発中はガードができないので、抑え込まれるとかなり危険だ。

一方で、一度減った体力が時間とともに少しずつ回復するという特徴がある。相手に攻撃のターンを譲らず、体力を回復しながら闘いたい。

主力になる技は⇘Ⓟで浮かせての空中コンボ。ダメージの期待値がかなり高いので積極的に狙おう。連係技ではⓅⓅⓀが2段目から中段判定で使いやすい。下段判定の技は⇘Ⓚがメインになるぞ。

やや間合いが離れたときは、⇨⇨ⓀⓅがリーチが長くて使いやすい。これで相手の接近を阻んで体力の回復に努めるのもいいだろう。

霊妖力技はゲージ消費が激し過ぎるのが難点。起き攻めに使える[illegible]+Ⓚ、相手を浮かせる[illegible]+Ⓚを使うのもいいが、本気モードを活用する方が賢明だ。



ガードボタンを押し続けると……挑発が出てしまう。抑え込まれないように注意。

基本コンボ

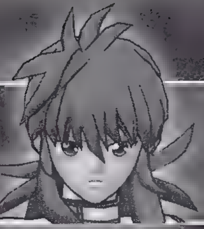
①	[illegible]	①は霊妖力節約のもの。ダウンした相手に[illegible]Ⓟ+Ⓚで追い打ちをかけるのもいい。②は中間距離で狙うコンボ。近いと[illegible]の2段目が空振りする。
②	[illegible]	

桑原和真　技表

	技名	コマンド		技名	コマンド
	ド根性ニーキック	ⓅⓅⓀ		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	パンチ前蹴り	ⓅⓀ		鉄槌	ジャンプ中⇘Ⓟ
	ダブルボディフック	⇗ⓅⓅ		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	[illegible]	[illegible]		天上逆下拳	ジャンプ中⇘Ⓟ
	踏み込みボディブロー	⇨Ⓟ		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	男のストレート	[illegible]		天上下段蹴り	ジャンプ中⇘Ⓚ
	脳天スイカ割り	⇦⇦Ⓟ		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	[illegible]	[illegible]		天上霊上背後キック	ジャンプ中⇘Ⓚ
	水面刈り	⇗Ⓟ		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	[illegible]	[illegible]		天上逆甲突	ジャンプ中⇗Ⓚ
	ジャンプ&ストマックトー	⇘Ⓚ or ⇧Ⓚ or ⇙Ⓚ		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	[illegible]	[illegible]		杭打ち	Ⓟ+Ⓖ
	顔面蹴り&杭打ち	⇨⇨ⓀⓅ		[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]		背負い投げ	走り中Ⓟ+Ⓖ
	男らしくない下段コンボ	しゃがみ中ⓅⓀ		三連膝蹴り	相手しゃがみ状態⇘Ⓟ+Ⓖ
	[illegible]	しゃがみ中[illegible]	霊	伸びろ霊剣!	⇨⇨Ⓟ
	避けアッパー	軸移動中Ⓟ	霊	和真流跳び大根斬り	[illegible]
	[illegible]	軸移動中[illegible]	霊	霊気手裏剣	⇩⇙⇦Ⓟ
	特攻パンチ	走り中Ⓟ	霊	首位打者剣	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ
	[illegible]	走り中[illegible]	霊	霊鎚爆撃	覚醒中⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
	天上連拳	ジャンプ中ⓅⓀ	超	漢の魂	覚醒中⇦⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

はみ出し白書

幽助補足:⇘ⓅⓅⓅは2段目までつながり、3段目は弱ガードブレイクになっている。下段判定の技ではⓅ+Ⓚがやや有効。発生が遅いので先端を当てるように使うといい。
桑原補足:ジャンプ中Ⓟ+Ⓚは、ジャンプの昇りでⓀを出した後の着地際でギリギリ出せる。接近する際に使うのはもちろん、飛び回って体力の回復に努めるのも有効だ。



風華円舞陣で相手の接近を封じろ！

蔵馬 くらま

Text：ケンちゃん

姿勢の低い⬂Ⓟを使う

中～近距離戦では⇦ⓅⓅⓀ、軸移動中Ⓚ、⬂ⓀⓀ、⬂Ⓟ、しゃがみ中ⓀⓀの4種をメインに闘っていこう。

⇦ⓅⓅⓀは発生が早く、攻撃判定は上⇒中⇒下。基本は⇦ⓅⓅ止めで、手を出してくる相手に対しては⇦ⓅⓅⓀまで打ち切るのが基本だ。

⇦ⓅⓅⓀを利用したラッシュに相手が発生の早い上段攻撃で割り込もうとしてくるなら、⬂Ⓟを活用していこう。⬂Ⓟは姿勢が低く相手のⓅⓅⓅなどを避けつつ攻撃できる中段攻撃で、ヒット時は浮かせて空中コンボへ持ち込めるので非常に強力。ガードされると反撃を受けるが、⬂ⓅⓀへの派生を交ぜて反撃をつぶしていけば問題無いだろう。また、しゃがみⓀⓀは発生が早くスキが少ない下段攻撃で、相手の接近を封じるのに役立つ。これらの技に加え、自分の周りに長時間攻撃判定を発生させる⇦Ⓟ＋Ⓚを適度に交ぜて相手の攻撃をつぶしていけば、自分のペースで闘えるはずだ。



非常に強力な⇦Ⓟ＋Ⓚ。攻撃発生は遅めだが、出してしまえば相手は確実に近付けない。

基本コンボ

①	[illegible]	①は[illegible]からの空中コンボ。[illegible]、戸愚呂（兄）は⇦Ⓟ後、[illegible]⇦ⓅⓅⓅで追撃可能。②は硬直の短い軸移動中Ⓟから Ⓟを目押ししてつなげよう。
②	軸移動中Ⓟ⇒[illegible]	

蔵馬 技表

	技名	コマンド
	斬境魔旋脚	ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	華斬脚	⬂ⓅⓀ
	[illegible]	[illegible]
	連舞掃脚	⇦ⓅⓅⓀ
	[illegible]	[illegible]
	ダブルスラッシュ	ⓀⓀ
	ウィンディキック	⬂ⓀⓀⓀ
	魔両連撃	⇨ⓀⓅ
	[illegible]	[illegible]
	蓮華昇脚	⇧Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	飛燕脚	⇦Ⓚ⇩ⓀⓀ⇨Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	レイジングキック	⇦⇦Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	三連拳	しゃがみ中ⓅⓅⓅ
	[illegible]	[illegible]
	避けバックナックル	軸移動中Ⓟ
	[illegible]	[illegible]
	カッティングフック	走り中Ⓟ
	[illegible]	[illegible]
	天空連拳（スカイレンケン）	ジャンプ中ⓅⓀ
	[illegible]	[illegible]
	天空逆突（スカイリバースジャブ）	ジャンプ中⇦Ⓟ
	天空逆下突（スカイリバースロージャブ）	ジャンプ中⬂Ⓟ
	天空宙脚（スカイミドル）	ジャンプ中Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	天空一掃腿（スカイレイザー）	ジャンプ中⇦Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	天空逆宙脚（スカイリバースミドル）	ジャンプ中⇦Ⓚ
	天空逆下掃腿（スカイリバースロー）	[illegible]
	烈尖頂肘	Ⓟ＋Ⓖ
	[illegible]	[illegible]
	ローズスティング	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ
	[illegible]	[illegible]
霊	風華円舞陣	⇦Ⓟ＋Ⓚ
霊	[illegible]（ローズ・ウィップ）	[illegible]
霊	薔薇棘鞭刃足払い	⇦⇩Ⓟ
霊	[illegible]	[illegible]
霊	樹霊妖斬拳	覚醒中⇨⇨Ⓟ
超	[illegible]	[illegible]



手数で押し切る！

飛影 ひえい

Text：OYZ

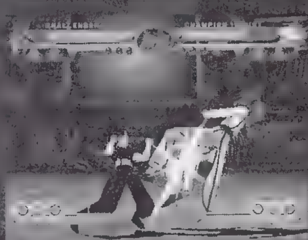
接近戦に持ち込もう

飛影は、発生の早い技を生かして手数で相手を押さえ込む、[illegible]得意とする打撃重視のキャラ。

中間距離はやや不得意なので、[illegible]段攻撃のⓅⓅⓅⓅ⇩Ⓚで間合いを詰めつつ接近しよう。最後の⇩Ⓚまで出し切らず、攻めの起点にするのもアリだ。⬂Ⓚはリーチの長い下段足払いで、立ちガードを崩すのに重宝する。これらに[illegible]ⓅorⓀを交ぜていこう。

近距離はⓅⓅ⇩Ⓚと⬂Ⓟが主力。前者は出し切っても反撃を受けづらい。また、3発目の下段攻撃でダウンを奪えるので、起き攻めに移行できる。後者は中段攻撃の浮かせ技で、大きなダメージ源。ヒット時は下表のコンボが決まる。ガード時も若干不利な程度なので、攻め続けよう。

[illegible]妖力技は立ち回りでは使いにくいが、起き攻めで有効。ガード時有利な⇧Ⓟ＋Ⓚは攻めの継続に、リーチのある⇨⇨Ⓟ＋Ⓚは後転起き上がりや攻撃起き上がりに合わせよう。



飛影の主力はこの⬂Ⓟだ。スキが少なく、ノーマルヒットでも相手を浮かせられる。

基本コンボ

①	[illegible]	基本コンボ①は、飛影の[illegible]となる主力コンボだ。簡単なのでマスターしよう。基本コンボ②は、軸移動攻撃が[illegible]ヒットしたときでも狙える連続技
②	軸移動中Ⓟ⇒[illegible]	

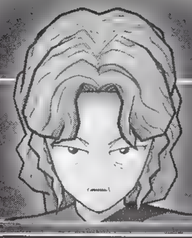
飛影 技表

	技名	コマンド
	邪王連撃	ⓅⓅⓅⓅⓀ
	[illegible]	[illegible]
	黒煉拳	ⓅⓅ⬂Ⓟ
	[illegible]	[illegible]
	破連撃	ⓅⓀ
	[illegible]	[illegible]
	魔羽拳	⬂Ⓟ
	[illegible]	[illegible]
	邪王滅焼拳	⇨⇨ⓅⓅⓅⓅ
	[illegible]	[illegible]
	前掃腿	⬂Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	下肢連脚	⇩Ⓚ⇩Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	燕空前脚	⬃Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	燕空後脚	⬃Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	邪王爆覇脚	⇩⬂⇨Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	排殺脚	しゃがみ中Ⓚ
	[illegible]	軸移動中Ⓚ
	飛燕走腿	走り中Ⓟ
	[illegible]	[illegible]
	飛燕殺拳	走り中Ⓟ＋Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	虚空撲拳	ジャンプ中⬂Ⓟ
	虚空反転突	[illegible]
	虚空反転下突	ジャンプ中⬂Ⓟ
	虚空炎旋	[illegible]
	虚空焼脚	ジャンプ中⬂Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	虚空反転裂脚	ジャンプ中⬃Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	虚空反転下脚	ジャンプ中⬂Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	疾風魔連撃	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ
	[illegible]	[illegible]
	三連膝蹴り	相手しゃがみ状態⬂Ⓟ＋Ⓖ
霊	[illegible]	[illegible]
霊	疾風居合斬り	⇦⇨Ⓟ
霊	[illegible]	[illegible]
霊	邪王昇竜炎殺剣	⇨⇩⬂Ⓟ
霊	[illegible]	[illegible]
霊	邪王炎爆拳	⇧Ⓟ＋Ⓚ
霊	邪王炎殺黒龍波	覚醒中⇦⬁⇩Ⓟ＋Ⓚ
超	真・邪王炎殺黒龍波	覚醒中⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

はみ出し白書

蔵馬補足: ⇦ⓅⓅⓀの最後のⓀは、ヒット表示はつながっていないものの、幽助、桑原、蔵馬、飛影、酎、陣、死々若丸、鴉、武威、戸愚呂（弟）はガードできない。活用していこう。

飛影補足: 飛影は防御力が低く、体重が軽い。その分、基本的な技は攻撃発生が早め。本文にあるように⬂Ⓟは発生が早くコンボに移行できるため、ダメージ効率のいい技。ガンガン振り回そう。



切れ味鋭い師匠の技！

幻海 げんかい

Text : OYZ

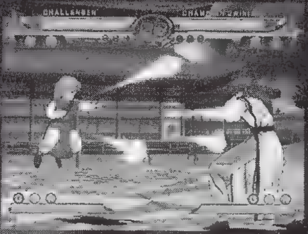
多彩な霊妖力技

幻海の霊妖力技はどれも優秀なものばかり。これを主体に闘おう。

けん制の主力は⇧Ⓟ＋Ⓚ。相手の軸移動攻撃にも効果的で、万能だ。これをガードさせつつ⇩⇧⇩Ⓟや⇨ⓅⓀⓅで攻め込むのが強力。前者は攻めを継続できる中段攻撃。後者は上段→下段→[illegible]と続く連係で、2段目で立ちガードを崩せるぞ。

守るなら⇦Ⓟ＋Ⓚがいい。自分を中心に地面に円状に攻撃判定があるので、悪くても相打ちを狙える。下段攻撃なので立ちガードにヒットさせやすいのも利点。また、この技はダウン中の相手にヒットするので、起き攻めにも便利だ。

半面、霊妖力ゲージ不足が悩みの種となる。ゲージを使わない技では、近距離なら⇧ⓅⓀⓀⓀを使おう。これは下段→中段×4と非常にガードされにくい技だ。最後の蹴りはガード時に反撃を受けるので、途中で止めるなどの工夫を。中間距離なら軸移動中ⓅorⓀを中心に闘おう。



このくらいの間合いから⇧Ⓟ＋Ⓚでけん制。ここから攻撃を組み立てていこう。

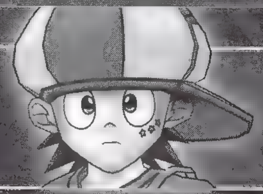
基本コンボ

①	軸移動中Ⓟ⇒Ⓚ⇒⇦ⓅⓀⓀⓀ	基本コンボ①は⇦ⓅⓀⓀⓀの最後の蹴りまでしっかり当てること。②は軽いキャラ（鈴駒、幻海、怨爺、飛影）に決まるコンボで、ダメージが大きめ。
②	軸移動中Ⓟ⇒[illegible]ⓀⓀⓅ＋Ⓚ	

幻海　技表

	技名	コマンド		技名	コマンド
	霊光烈拳	ⓅⓅⓅⓀ		霊空塵脚	ジャンプ中Ⓚ
	霊光地走脚	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ		霊空蓬莱脚	ジャンプ中⇩Ⓚ
	霊光掌脚	ⓅⓀ		霊空仏鉢脚	ジャンプ中⇦Ⓚ
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
	箭疾歩	⇨⇨Ⓟ		霊空龍頭脚	ジャンプ中⇩Ⓚ
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
	滅魂旋風脚	ⓀⓀⓀ		霊空羅神脚	ジャンプ中⇧Ⓚ
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
	霊光空斬	⇦Ⓚ		三連膝蹴り	相手しゃがみ状態⇧Ⓟ＋Ⓖ
	[illegible]	[illegible]	霊	霊丸（レイガン）	[illegible]Ⓟ
	霊光背空斬	⇨Ⓚ	霊	下段霊丸	⇨⇧⇩Ⓟ
	[illegible]	[illegible]	霊	霊丸斉射	[illegible]
	蘭開旋脚	⇨⇨Ⓚ⇦Ⓚ	霊	空中霊丸	ジャンプ中⇩Ⓟ　※1
	[illegible]	[illegible]	霊	[illegible]	[illegible]
	霊光閃拳	しゃがみ中ⓅⓅⓅ	霊	霊光散弾	⇧Ⓟ＋Ⓚ
	[illegible]（ろうこうたい）	しゃがみ中Ⓚ	霊	[illegible]	[illegible]
	通天拳	軸移動中Ⓟ	霊	殺魔卒倒煉空丸	⇨⇩⇦ⓀⓅ＋Ⓚ
	[illegible]	軸移動中Ⓚ	霊	[illegible]	[illegible]
	旋風脚	走り中Ⓟ	霊	螺旋衝	⇨ⓅⓀⓅ
	[illegible]	走り中Ⓚ	霊	霊光烈消波	[illegible]
	霊空連拳	ジャンプ中ⓅⓀ	霊	霊丸四連斉射	覚醒中⇩⇦⇨Ⓟ⇨Ⓟ⇨Ⓟ⇨Ⓟ
	霊空掃拳	ジャンプ中⇩Ⓟ	霊	霊神槌	覚醒中⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ
	霊空背位甲	ジャンプ中⇦Ⓟ	超	霊光魔塵拳	覚醒中⇨⇩⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
	霊空背下位甲	ジャンプ中⇩Ⓟ			

※1:めくり撃ちするとガード不能になる



ヨーヨーを操る特殊キャラ

鈴駒 りんく

Text : OYZ

遠距離＆近距離の闘い方

ヨーヨーを使ったリーチの長い霊妖力技が鈴駒の特徴。相手の技が届く範囲外から攻撃できるぞ。

得意の遠距離戦で、主力となる二つの技を紹介しよう。⇦⇧⇩Ⓟは下段攻撃で、ヒット時にダウンを奪える。小さくジャンプしながら出すので、相手の下段攻撃に対しても強い。もう一つ⇦Ⓟ＋Ⓚは中段攻撃。こちらはヒット時の効果は相手がのけぞるのみなので、先端を当てよう。

これらに加え、さらに距離が遠ければたまに⇦⇦Ⓟ＋Ⓚを交ぜていこう。なお、間合いを離したいときは⇦⇦ⓅⒼが便利だ。

特徴が生かしにくい[illegible]では、使う技を限定していこう。メインは超強力な軸移動中Ⓟ。ダメージが大きい上、ガードされてもほぼスキが無い。これを連発しつつ、ガード時はフォローにしゃがみ中ⓀⓀⓀ出す。しゃがみ中ⓀⓀⓀは、相手の連係への割り込み技としても強力。やや不利～五分の状況で頼りになる。



接近戦は軸移動中Ⓟに決まり。ガードされても反撃を受けないので、ガンガン出していこう。

基本コンボ

①	軸移動中Ⓟ⇒[illegible]Ⓚ⇒ⓀⓀ	コンボ①は簡単で威力が高い。②は2段目（蹴り部分）がヒットしたときのコンボ。⇧Ⓚ⇒⇨Ⓚ部分を早めにヒットさせないとⓅが間に合わないので注意。
②	[illegible]Ⓟ[illegible]Ⓚ（2発目）⇒[illegible]Ⓚ⇒[illegible]Ⓚ⇒ⓅⓅⓅⓀ	

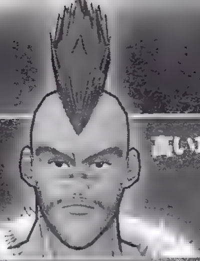
鈴駒　技表

	技名	コマンド		技名	コマンド
	魔連拳（デビルラッシュ）	ⓅⓅⓅⓅ		[illegible]	ジャンプ中ⓅⓀ
	魔穿連撃（デビルストライク）	ⓅⓅⓅⓀ		妖鷹突拳	ジャンプ中⇧Ⓟ
	ヘブンリーロケット	⇧Ⓟ⇦Ⓚ		[illegible]	[illegible]
	ヘルブラスト	[illegible]ⓅⓅ[illegible]		妖鷲降拳	ジャンプ中⇧Ⓟ
	ヘルスライダー	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ		[illegible]	ジャンプ中Ⓚ
	デルタスナイプ	[illegible]		妖鷹降脚	ジャンプ中⇧Ⓚ
	ローリングデルタクラッシュ	⇦⇦Ⓟ		[illegible]	ジャンプ中[illegible]Ⓚ
	RDCキャンセル	[illegible]		妖鷲昇脚	ジャンプ中⇩Ⓚ
	魔旋風連脚（デビルタイフーン）	ⓀⓀ		[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]ⓀⓀ		妖鷲掃腿	ジャンプ中⇧Ⓚ
	ヘルライザー	⇨Ⓚ⇩Ⓚ		フランケンシュタイナー	Ⓟ＋Ⓖ
	[illegible]（デビルバタフライ[illegible]）	[illegible]		エリアルウォークアタック	[illegible]Ⓟ＋Ⓖ
	妖蝶天蹴（デビルバタフライH）	⇧Ⓚ		トリプルニー[illegible]	相手しゃがみ状態⇧Ⓟ＋Ⓖ
	[illegible]（デビルバタフライ[illegible]）	[illegible]Ⓚ	霊	魔妖妖（デビルヨーヨー）	⇨Ⓟ
	魔驚裂脚（デビルホッパー）	[illegible]Ⓚ	霊	[illegible]（スリーウェイデビルヨーヨー）	[illegible]
	オレの散歩！	[illegible]Ⓟ＋Ⓚ	霊	犬の散歩	⇦⇧⇩Ⓟ
	ストレンジナッグル	しゃがみ中ⓅⓅⓅⓅ	霊	巨大魔妖妖（[illegible]ビルヨーヨー）	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	霊	魔界一周妖妖（バックスピンヨーヨー）	⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ
	魔空拳（デビルアッパー）	軸移動中Ⓟ	霊	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	霊	グランティ魔妖妖（デビルヨーヨー）	うつ伏せダウン、相手が頭方向時Ⓟ＋Ⓚ
	スライディング	走り中Ⓟ	超	[illegible]	覚醒中[illegible]Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
	[illegible]	走り中Ⓚ			
	魔空連転脚（デビルラート）	走り中Ⓟ＋ⓀⓅ＋ⓀⓅ＋Ⓚ			

※1:ローリングデルタクラッシュの攻撃をⒼでキャンセルします

はみ出し白書

幻海補足：⇨⇩⇩Ⓟは発生が遅いが、下段攻撃なので有用だ。ダウン中の相手にヒットするので、遠距離からの起き攻めに使うといい。⇩⇧⇨Ⓟ⇒⇨Ⓟ⇒⇨Ⓟはヒットすれば大ダメージだ。
鈴駒補足：⇦⇦Ⓟ＋Ⓚは、見た目に反して下段攻撃。地面を転がりながら戻るヨーヨーに攻撃判定がある。⇦⇦Ⓟは後転から攻撃する技で、Ⓖでキャンセルすれば後転のみの移動になる。



高い攻撃力&防御力と分かりやすい攻め！

酎 ちゅう

Text：OYZ

三つの技を使いこなす

酔拳独特の技を持つ酎だが、まずは核となる基本的な技を覚えるといい。それらはズバリ三つだけだ。

攻めと守り両方の起点となる技が、⇩⇘⇨Ⓚ。3カ所に落下するこの飛び道具は中段攻撃。攻撃範囲が広いので、連発するだけでも強力だ。たとえ酎が攻撃をくらっても消えないため、相い打ちになることが多い。

⇘Ⓚは足払いで、非常に長い下段攻撃。先端を当てるように出せば、相手の通常技はまず届かない。軸移動攻撃に対しても強い強力な技だ。

前述した二つは中段攻撃と下段攻撃。この二つを組み合わせて出すことで、ガード不能に近いタイミングで技を重ねられるため、複雑な読み合い無しでダメージを与えられる。

三つ目の技は、スキが少ないアッパーの⇧Ⓟ。近い間合いでは、置いておくようにコレを振り回す。たとえ相手の小技をくらっても、5回に1回こちらのアッパーを当てれば、コンボダメージの差で勝てるぞ。


見よ、この長さ！　本作の中でも最強の部類に入る足払いだ。超強力です！

基本コンボ

①	[illegible]	コンボ①は主力のダメージ源。練習して会得しよう。相手が軽いキャラの場合は、最後に前ダッシュしてからⓅⓅ⇩Ⓚを出す。②は軸移動中Ⓟからの簡単コンボだ。
②	軸移動中Ⓟ⇒ⓅⓅⓅ	

酎　技表

技名	コマンド	技名	コマンド
雲仁連激	ⓅⓅⓅ	[illegible]	しゃがみ中[illegible]
[illegible]	[illegible]	昇天掌	軸移動中Ⓟ
雲仁掃脚	ⓅⓅ⇩Ⓚ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	踏み込み正拳突き	走り中Ⓟ
酔歪拳	⇧Ⓟ	スライディング	[illegible]
[illegible]	[illegible]	天呂連撃	ジャンプ中ⓅⓅ
宝来背脚	⇦ⓅⓀⓀ	[illegible]	[illegible]
下段裏拳～回し蹴り	[illegible]	天李拳	ジャンプ中⇧Ⓟ
盃杯突	⇨⇨ⓅⓀ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	天禰突	ジャンプ中⇘Ⓟ
砕骸拳	⇦⇨Ⓟ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	天曹脚	ジャンプ中⇧Ⓚ
闇脚	ⓀⓀ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	天何仙	ジャンプ中⇘Ⓚ
下段回し蹴り	⇘Ⓚ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	天呆脚	ジャンプ中⇘Ⓚ
弐崩天脚	⇦ⓀⓀ	[illegible]	うつぶせダウン、相手が頭方向時Ⓟ+ⓀⓅ+Ⓚ
[illegible]	[illegible]	仁仁脚（にんにんきゃく）	うつぶせダウン、相手が足方向時Ⓟ+Ⓚ
虚酔弐脚	⇘ⓀⓀ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	バッティング	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
酔伏	⇩Ⓟ+Ⓚ	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	霊 練妖球	⇩⇘⇨Ⓟ
螺旋激	⇨Ⓟ+ⓀⓅ	霊 [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	霊 酩酊弧落砲・禅	⇩⇘⇦Ⓚ
背酔甲突	相手背後ⓅⓅⓅ	霊 [illegible]	相手背後[illegible]
[illegible]	相手背後ⓀⓀ	超 至高演舞	覚醒中⇨⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
明後日踵（あさってしょう）	相手背後⇩Ⓚ		
[illegible]	[illegible]		
塵連手	しゃがみ中ⓅⓅ		



変幻自在に攻め立てろ!!

陣 じん

Text：まるよ

単発技で相手をほんろう

特徴的な技が多い陣は、連係で攻めるよりも単発の技で小マメにダウンを奪っていくスタイルになる。

下段判定の⇩Ⓚ＋Ⓖはリーチが長くてダウンを奪える足払い。発生がやや遅いので先端を当てるように出そう。Ⓖを押し⇩⇧は空中に跳び上がって静止する技。ここからⓀで急降下しつつ蹴り、Ⓟで下段を襲う突進が出せる。ガードされるとスキはあるが、特にⓀの発生が早くて中間距離で相手の技に合わせやすい。ダウン状態の相手にも当たるので起き攻めでもかなり強力だ。

この三つが主力となるが、抑え込まれないように⇨ⓅⓀ、⇧Ⓟ⇧Ⓟも交ぜていく。前者はガードされてもスキが無い。後者は初段カウンターヒット時に相手を浮かせられる。カウンター時は2段目が空振りするので1段止めと使い分けよう。ほかの浮かせ技としては軸移動中Ⓟがある。発生が遅いがコンボダメージが高いので積極的に狙おう。


霊妖力技は⇨ⓅⓅが使いやすい。崩し能力が高いので本気モードも有効だ。

基本コンボ

①	軸移動中Ⓟ⇒⇨⇩⇦Ⓚ⇒⇧Ⓟ⇒⇨⇩⇦Ⓚ	①は高威力の基本連続技。先行入力を使ってすべて最速でつなげていく。最後の⇨⇩⇦Ⓚはキャラによって入れにくくなるので、⇩Ⓚ+Ⓖで代用してもいい。
②	[illegible]（2段目ヒット時）⇒[illegible]	

陣　技表

技名	コマンド	技名	コマンド
修羅連撃	ⓅⓅⓅⓀ	排殺脚	しゃがみ中Ⓚ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	しゃがみ中[illegible]
旋連脚	ⓅⓅⓀ	避け裂空拳	軸移動中Ⓟ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	軸移動中[illegible]
尖連撃	⇩ⓅⓅⓀ	疾風正拳	走り中Ⓟ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
斬快裂肘	⇧Ⓟ⇧Ⓟ	旋空連撃	ジャンプ中ⓅⓅⓀ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ジャンプ中[illegible]
弧風突	⇨ⓅⓀ	旋空逆狙撃	ジャンプ中⇦Ⓟ
[illegible]	⇨⇨ⓅⓀ	旋空逆単墜	ジャンプ中⇧Ⓟ
裂旋連脚	ⓀⓀ	旋空旋舞脚	ジャンプ中Ⓚ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ジャンプ中[illegible]
螺旋脚	⇩Ⓚ	旋空連斬	ジャンプ中⇦ⓀⓀ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ジャンプ中[illegible]
裂空旋風脚	⇦Ⓚ	旋空逆張蹴	ジャンプ中⇦Ⓚ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ジャンプ中⇘Ⓚ
裂空回旋脚	⇘Ⓚ	修羅裂衝拳	⇦Ⓟ+Ⓖ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
強襲刈脚	⇦⇦Ⓚ	三連膝蹴り	相手しゃがみ状態⇧Ⓟ+Ⓖ
[illegible]	[illegible]	霊 [illegible]	[illegible]
背転風神脚	⇨⇩⇧Ⓚ	霊 旋風拳	⇦ため⇨Ⓟ+Ⓖ
[illegible]	[illegible]	霊 [illegible]	[illegible]
飛翔	Ⓖを押しながら⇩⇧	霊 修羅竜巻旋風拳	⇩ため⇧Ⓟ
[illegible]	飛翔中[illegible]	霊 [illegible]	覚醒中[illegible]
飛翔槌脚	飛翔中Ⓚ	超 阿修羅旋風陣	覚醒中⇦⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
[illegible]	しゃがみ中[illegible]		

はみ出し白書
酎補足：酎は防御力が非常に高いキャラ。立ち回りで押さえ込まれても、1発の⇧Ⓟヒットで流れが変わる。本文にあるコンボをマスターすれば、大幅な戦力アップになるぞ。
陣補足：軸移動は相手の技に合わせるよりも中間距離で置く形の方がつぶされにくい。Ⓟで浮かせたときに距離が遠い場合は、コンボの最後の⇨⇩⇦Ⓚが空振りしやすい。

優秀な技がそろった猛者

死々若丸 ししわかまる

Text：まるよ



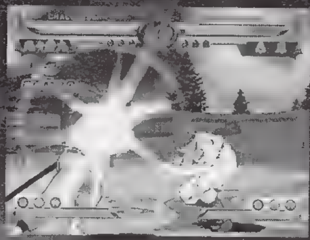
接近戦で封じ込める

近距離で使う技の性能が優れている死々若丸。Ⓟ⇨⇩Ⓟ[illegible]Ⓟが連続ヒットして威力抜群で、相手のスキにⓅ始動で簡単に大ダメージを与えられるので常に意識しよう。

ⓅⓀ、[illegible]Ⓚはいずれもヒット時に有利になる技で、距離さえ合えば[illegible]連続に[illegible]。浮かせ技は⇦Ⓟがカウンターヒットで、[illegible]Ⓟがノーマルヒットで浮かせられる。[illegible]Ⓟはコマンドの関係で相手の上段をスカす場合もあるので、かなり使いやすい技だ。連係では⇨ⓅⓅのスキが少なめだが、ほかが強いのでそれほど使わなくてもいい。

少し間合いが離れた位置からは[illegible]Ⓚや[illegible]ⓀⓀで中段と下段を揺さぶれる。また、Ⓟ＋Ⓚはガードされてもほぼ五分の状態なので一気に接近戦へ持ち込む際に役立つぞ。

ダウンした相手には⇩ⓀⓀや[illegible]Ⓟ＋Ⓚが当てやすい。[illegible]Ⓟ＋Ⓚは軸移動に強いので、中間距離で多用すると接近を阻める。



[illegible]Ⓟ⇩⇦Ⓟは反撃や空中コンボに大活躍する。[illegible]狙っていきたい技だ。

基本コンボ

①	[illegible]	①の最後のⓅはやや前に歩いて出すのがポイント。[illegible]Ⓟを省けば難度はかなり下がる。②は壁限定のもの。状況によってはⓅⓀが数ヒット入る。
②	ⓅⓀ⇒Ⓟ[illegible]Ⓟ	

死々若丸 技表

	技名	コマンド
	魔連拳	ⓅⓅ
	[illegible]	[illegible]
	魔哭連脚	Ⓟ⇨ⓅⓀ
	[illegible]	[illegible]
	魔連撃	ⓅⓀ
	[illegible]	[illegible]
	煉撃魔旋風	⇨ⓅⓅⓅ
	[illegible]	[illegible]
	虚襲崩掻掌	⇦Ⓟ
	[illegible]	[illegible]
	瞬歩裂掌	⇨⇨Ⓟ
	[illegible]	[illegible]
	妖葬拳	⇨⇩⇦Ⓟ
	[illegible]	[illegible]
	連掃脚	⇖ⓀⓀ
	[illegible]	[illegible]
	下段二連脚	⇩ⓀⓀ
	[illegible]	[illegible]
	骸惨連脚	⇨ⓀⓀ
	[illegible]	[illegible]
	天翔脚	⇧Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	魔閃刈脚	⇨⇨Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	伏魔拳	しゃがみ中ⓅⓅ
	[illegible]	[illegible]
	避け魔空拳	軸移動中Ⓟ
	[illegible]	[illegible]
	牙竜脚	走り中Ⓟ
	[illegible]	[illegible]
	天魔連拳	ジャンプ中ⓅⓀ
	[illegible]	[illegible]
	天魔貫拳(てんまじっけん)	ジャンプ中⇖Ⓟ
	[illegible]	[illegible]
	天魔死伏拳	ジャンプ中⇖Ⓟ
	[illegible]	[illegible]
	妖爪脚	ジャンプ中⇩Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	天魔掃天足	ジャンプ中⇦Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	天魔死悔脚	ジャンプ中⇦Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	断頭落とし	Ⓟ＋Ⓖ
	[illegible]	[illegible]
	三連踵蹴り	相手しゃがみ状態⇖Ⓟ＋Ⓖ
霊	[illegible]	[illegible]
霊	魔哭剣・弐	⇦Ⓟ＋Ⓚ
霊	[illegible]	[illegible]
霊	地縛怨牢陣	⇦⇧⇩Ⓟ＋Ⓚ
霊	[illegible]	[illegible]
霊	連撃魔傷剣	⇖ⓅⓅⓅ＋Ⓚ
霊	[illegible]	[illegible]
霊	魔剣の舞	⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ⇨Ⓟ＋Ⓚ⇦Ⓟ＋Ⓚ
超	[illegible]	覚醒中[illegible]

霊妖力ゲージの使い方が勝利のカギ！

怨爺 おんじい

Text：ケンちゃん



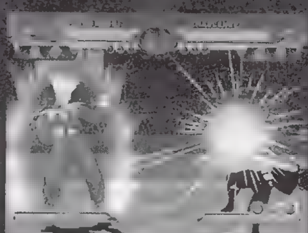
本気モードで闘え！

怨爺は通常モードの技数は少ないが、本気モードになった瞬間、見た目も技数も大きく変化する。安易に霊妖力ゲージを消費せず、なるべく本気モードで闘うように心がけたい。

通常時は、リーチの長い中段攻撃の⇨⇨Ⓚと軸移動中Ⓟで立ち回っていく。霊妖力ゲージが乏しい場合は、上中段攻撃を受け止められる当て身技の⇦Ⓟ＋Ⓚを狙ってみよう。成功すると相手の霊妖力ゲージを若干吸収しつつダメージを与えられる。

霊妖力ゲージが50%以上たまったら、本気モードを発動していく。本気モード中は浮かせ効果のある軸移動中Ⓟに加え、ライト、ノーマルガードをガードクラッシュさせる[illegible]ⓅⓀを使おう。[illegible]Ⓚでガードクラッシュを誘発すると、次のⓀ部分が連続ヒットするので強力。

また、[illegible]ⓀⓀⓀⓀⓀも、発生は遅いがノーマル以下のガードをガードクラッシュさせられるので、併せて使っていきたい。



霊妖力ゲージをムダに消費せず、技が多彩な[illegible]しい覚醒後鈴木状態で闘っていきたい。

基本コンボ

①	軸移動中Ⓟ⇒ⓅⓅ⇒[illegible]Ⓟ	①は通常状態時の基本連続技。[illegible]の硬直が解けた瞬間に出そう。②は本気モード時に狙う共通連続技。[illegible]は軸移動中Ⓟで浮かせた後も決まるぞ。
②	覚醒中[illegible]Ⓚ⇒覚醒中ⓅⓅⓅⓀ	

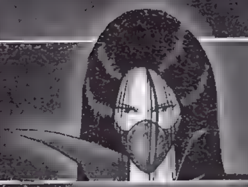
怨爺 技表

	技名	コマンド
	ワンツー鉄拳	ⓅⓅ
	[illegible]	[illegible]
	極使ストレート	⇦Ⓟ
	[illegible]	[illegible]
	ワンツー蹴脚	ⓀⓀ
	[illegible]	[illegible]
	大老前ライジングキック	⇖Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	大老ライジングバックキック	⇩Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	霊妖力頂戴ツェー！	⇦Ⓟ＋Ⓚ
	[illegible]	しゃがみ中[illegible]
	印老脚	しゃがみ中ⓀⓀ
	[illegible]	しゃがみ中[illegible]
	避け怨爺アッパー	軸移動中Ⓟ
	[illegible]	軸移動中[illegible]
	老熟ゲンコツ	走り中Ⓟ
	[illegible]	走り中[illegible]
	天拝連拳	ジャンプ中ⓅⓅ
	[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	天拝ジャブ	ジャンプ中⇖Ⓟ
	背天拝ストレート	ジャンプ中⇦Ⓟ
	背天拝ロージャブ	ジャンプ中⇖Ⓟ
	[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	天拝ローキック	ジャンプ中⇖Ⓚ
	天拝ライジングキック	ジャンプ中⇦Ⓚ
	背天拝ライジングキック	ジャンプ中⇩Ⓚ
	[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	背天拝ローキック	ジャンプ中⇖Ⓚ
	[illegible]	覚醒中[illegible]
	鈴木ファルコン	覚醒中⇨ⓅⓀ
	[illegible]	覚醒中[illegible]
	鈴木モンキースタンプ	覚醒中⇨⇨ⓅⓀ
	[illegible]	覚醒中[illegible]
	鈴木ドリル	覚醒中⇨⇨Ⓚ
	[illegible]	覚醒中[illegible]
	鈴木ランチャー	覚醒中⇦⇖⇩ⓀⓀ
	[illegible]	覚醒中[illegible]
	鈴木ブレイク	覚醒中(しゃがみ中)Ⓟ＋Ⓚ
	[illegible]	覚醒中(走り中)[illegible]
	鈴木オーバースピンキック	覚醒中(走り中)Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	怨爺フリップ	⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ
	[illegible]	[illegible]
霊	戻って頂戴ガッチョー！	[illegible]⇦Ⓟ＋Ⓚ
霊	鈴木キャノン	覚醒中⇩⇖⇨Ⓟ
霊	山田サンダーボルト	覚醒中⇩⇖⇦Ⓟ
霊	田中トルネード	覚醒中⇨⇦Ⓟ
霊	爆肉剛拳	覚醒中⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ
超	レインボー・サイクロン	覚醒中⇩⇖⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

はみ出し白書

死々若丸補足：[illegible]Ⓟは上段を避けつつ攻撃できるので相手の攻めを止めやすい。投げは威力が低いもののうつ伏せダウンになる。起き上がり蹴りが限定されるので起き攻めがしやすい。

怨爺補足：飛影、幻海、鈴駒、怨爺、戸愚呂(兄)に軸移動中Ⓟ、覚醒中[illegible]Ⓚをヒットさせて相手を浮かせた後は、[illegible]Ⓚ⇒[illegible]Ⓚで追撃しよう。かなりのダメージを与えられる。



各種追跡爆弾を利用して闘え！

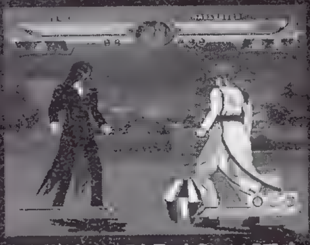
鴉 からす

Text：ケンちゃん

↑Ⓟをしつこく狙おう

鴉の↑Ⓟは相手を浮かせられる中段判定のアッパー。ヒット時は→↓↑ⓀⓀで追撃できるのでダメージが高く、ガード時も反撃を受けないので、気軽に使えるのが強み。中間距離から近距離戦で下段攻撃の↓Ⓚ、しゃがみ中Ⓚと合わせて使っていくと効果的だ。ただし、相手の軸移動攻撃には無防備なので、軸移動を多用する相手には使用頻度を抑えていこう。同様に、軸移動中Ⓟも、反撃を受けない相手を浮かせるアッパータイプの攻撃なので、単発攻撃を多用する相手に使おう。

中間距離から遠距離の相手の攻撃が届かない距離では、↓↑←Ⓟで体の周りに爆弾を停滞させてからダッシュ攻め込むのが安全。背後に爆弾を停滞させておけば、相手の攻撃をくらっても自動的に爆弾が防いでくれるので、低リスクで大胆な行動を取れる。ただし、各種追跡爆弾（トレースアイ）は霊妖力を大幅に消費する。ゲージの残量には注意しよう。



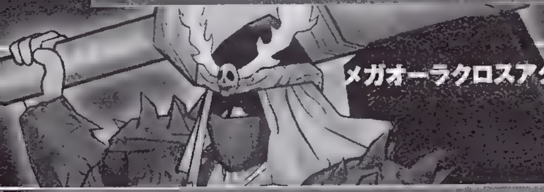
相手が接近してくると思ったら、←←Ⓟでバックステップしつつ地面に爆弾を設置しよう

基本コンボ

①	[illegible]	①は[illegible]で浮かせた後の空中コンボ。飛影、幻海、鈴駒、酎、戸愚呂（兄）は若干ダッシュしてから[illegible]Ⓚを出す必要がある
②	軸移動中Ⓟ⇒[illegible]	②は[illegible]に[illegible]を組み込んだもの

鴉 技表

	技名	コマンド		技名	コマンド
	バックナックルコンボ	ⓅⓅⓅⓀ		アンダータックル	走り中Ⓟ
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	走り中[illegible]
	クイックアサルトコンボ	↑ⓅⓀ		レイヴントライコンボ	ジャンプ中ⓅⓅⓀ
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	フリッカージャブ	←ⓅⓅⓅⓅ		レイヴンリバースストレート	ジャンプ中←Ⓟ
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	スピニングブレードキック	ⓀⓀⓀ		レイヴンスピンキック	ジャンプ中Ⓚ
	[illegible]	[illegible]		レイヴンローキック	ジャンプ中↑Ⓚ
	ハンティングサイドワインダー	↓ⓀⓀⓀ		レイヴンディバインカッター	ジャンプ中←ⓀⓀ
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	キリングサイドワインダー	→ⓀⓀⓀⓀ		レイヴンリバースミドル	ジャンプ中←Ⓚ
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	ブラストブライジングキック	↑Ⓚ		マシンガンニー	Ⓟ+Ⓖ
	[illegible]	[illegible]		エリアルヒールスパイク	[illegible]
	ディレイキックコンボ	←ⓀⓀ		トリプルニーキック	相手しゃがみ状態↑Ⓟ+Ⓖ
	[illegible]	[illegible]	霊	追跡爆弾 TYPE1（トレースアイ）	↓↑→Ⓟ
	ディバインカッター	←→Ⓚ	霊	追跡爆弾 TYPE2（トレースアイ）	↓↑→Ⓟ+Ⓚ
	[illegible]	[illegible]	霊	追跡爆弾 TYPE3（トレースアイ）	[illegible]
	エスケープダークレイン	←←Ⓚ←Ⓚ	霊	コンボ追跡爆弾（トレースアイ）	→ⓅⓀⓅ
	[illegible]	[illegible]	霊	巨大追跡爆弾（ビッグトレースアイ）	[illegible]
	ヘルハンド	しゃがみ中ⓅⓅ	霊	地下爆弾（マッディボム）	←←Ⓟ
	[illegible]	しゃがみ中[illegible]	超	[illegible]	覚醒中[illegible]+Ⓚ
	クイックアッパー	軸移動中Ⓟ			
	[illegible]	軸移動中[illegible]			



メガオーラクロスアタックを活用せよ！

武威 ぶい

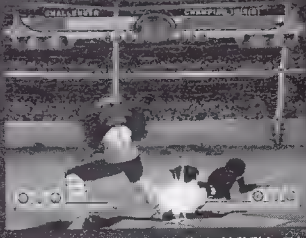
Text：ケンちゃん

←Ⓟで攻撃を避ける

近距離戦ではスウェーバックしてから攻撃する←Ⓟが非常に便利。←Ⓟ↑Ⓟにすれば、相手を浮かせられるので見返りも大きい。ただし、←Ⓟは上段攻撃なので相手の下段攻撃には負けやすいので注意か必要。

また、近距離戦ではしゃがみ中ⓀⓀも便利。リーチが長い上に1段目で止めれば反撃を受けないので、けん制技に最適。[illegible]で下段攻撃を撒く相手に使おう。単発技を多用する相手には浮かせ効果を持つ軸移動中Ⓟを交ぜていこう。ヒット時の見返りが大きく、ライトガードされても反撃を受けないので、しつこく狙って構わない。

遠距離戦では→→Ⓟ+Ⓚ、←←Ⓟ+Ⓚでけん制し、安易に相手を接近させないように。また、本気モード中は覚醒中←←Ⓟ+Ⓚでオーラをばら撒き、それを盾にして有利な状況を作って攻め込むのもアリ。その後は、軸移動から軸移動中Ⓟと←→↓←→Ⓖ+Ⓟで二択を迫ろう。



空中コンボでダウンさせた後は、軸移動してから二択を迫るか、↑ⓀⓀで追撃を狙う。

基本コンボ

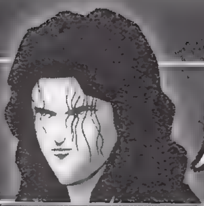
①	[illegible]⇒ⓅⓅⓀⓀ	①は基本コンボ。飛影、幻海、鈴駒、酎、戸愚呂（兄）には引き付けてからⓅをヒットさせよう。②は←←ⓀⓀヒット後、ダウンした瞬間に[illegible]ⓀⓀで追撃すること。
②	軸移動中Ⓟ⇒[illegible]ⓀⓀ⇒[illegible]ⓀⓀ	

武威 技表

	技名	コマンド		技名	コマンド
	破岩三連弾	ⓅⓅⓅ		天誅逆直拳	ジャンプ中←Ⓟ
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	豪腕昇拳	↑Ⓟ		天誅螺旋脚	ジャンプ中Ⓚ
	[illegible]	[illegible]		天誅掃脚	ジャンプ中↓ or ↑Ⓚ
	猛進激殴打	←ⓅⓅⓅ		天誅昇り蹴り	ジャンプ中←Ⓚ
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	猛進昇拳	←Ⓟ↑Ⓟ		天誅逆中段蹴り	ジャンプ中←Ⓚ
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	強襲頭蓋砕き	←←Ⓟ		バトルフック	覚醒中↑Ⓟ
	[illegible]	[illegible]		激震背骨砕き	[illegible]
	下段蹴り	↑Ⓚ		脳天叩きつけ	←←Ⓟ+Ⓖ
	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
	重震連撃	↑ⓀⓀ		三連膝蹴り	相手しゃがみ状態↑Ⓟ+Ⓖ
	[illegible]	[illegible]	霊	[illegible]	[illegible]
	強襲斧振落とし	←Ⓚ	霊	破壊旋斧	軸移動中Ⓟ+Ⓚ
	[illegible]	[illegible]	霊	乱斧投擲	[illegible]Ⓟ+Ⓚ
	強襲バックジャンプキック	[illegible]Ⓚ	霊	大乱斧投擲	←←Ⓟ+Ⓚ
	[illegible]	[illegible]	霊	[illegible]	[illegible]
	豪腕死斗邪武（ごうわんしっとじゃぶ）	しゃがみ中Ⓟ	霊	オーラハリケーン	覚醒中（軸移動中）Ⓟ+Ⓚ
	[illegible]	しゃがみ中[illegible]	霊	[illegible]	覚醒中[illegible]
	避け昇撃	軸移動中Ⓟ	霊	メガオーラクロスアタック	覚醒中←←Ⓟ+Ⓚ
	[illegible]	軸移動中[illegible]	霊	[illegible]	覚醒中[illegible]
	裂鎧肩撃	走り中Ⓟ	超	バトルメガ粒子キャノン	覚醒中↓↑←Ⓟ+Ⓖ+Ⓚ
	[illegible]	走り中[illegible]			
	憤怒拳	ジャンプ中ⓅⓅⓅ			
	[illegible]	ジャンプ中[illegible]			

はみ出し白書

鴉補足:飛影、戸愚呂（兄）に軸移動中Ⓟをヒットさせた後は[illegible]ⓀⓀ⇒ⓅⓅⓅⓀ、幻海には[illegible]ⓀⓀ⇒[illegible]Ⓟをつなげる。また、飛影、戸愚呂（兄）には[illegible]Ⓟからは、[illegible]ⓀⓀ⇒[illegible]Ⓟをつなげられるぞ。
武威補足:相手を近距離でダウンさせたときは、起き上がりに[illegible]ⓀⓀを重ねよう。タイミングがよければ、相手起き上がり攻撃やダウンし続けた場合にヒットさせられるぞ。



トリッキーにヒット&アウェイ

戸愚呂(兄) とぐろ あに

Text：まるよ

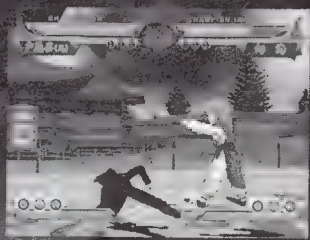
主力行動は軸移動

ⓅⓅⓅⓅの判定が上・下・上・下、ⓀⓀⓀⓀの判定が上・上・中・下という異色なキャラの戸愚呂（兄）。

全体的に技数が少なく、単発技は飛びかかるものばかりで使いにくい印象を受けるが、軸移動中Ⓚの性能は別格。[illegible]勢は極端に[illegible]、下段判定で攻撃発生が[illegible]。[illegible]いろいろな技を出すより、これを連発して相手に攻めさせない方が賢明だ。また、一度減った体力が時間とともに回復していくという特徴があるので、軸移動中Ⓚを連発して体力の回復を図るのも重要な戦略になってくる。

相手がガードしがちになったら⇨ⓀⓀで中段を狙ったり、⇨⇨Ⓚで急襲しよう。⇨⇨Ⓚは技後にダウン状態になるため反撃を受けにくい。

霊妖力技は⇧（or⇩or⇦）Ⓟ＋Ⓚが主力。⇧が近距離、⇧が遠距離でどれも地面から爪を伸ばして攻撃する。ダウン状態にも当たるので小マメにダメージを奪っていこう。



軸移動中Ⓚ、これだけで闘えます。ガードされても[illegible]しに連発してOKだ。

基本コンボ

① [illegible]ⓀⓀⓀⓀ	①は浮かせ技自体が当てにくいのが難点。①、②ともにコンボダメージがあまり高くないので、[illegible]or[illegible]Ⓟ＋Ⓚで積極的に追撃を狙おう。空振りしてもいい。
② [illegible]ⓀⓀ	

戸愚呂（兄） 技表

	技名	コマンド
	乱れ打ち	ⓅⓅⓅⓅ
	ラッキースマッシュ	⇦Ⓟ
	悪手	⇦ⓅⓅⓅ
	[illegible]	[illegible]
	スライサーエッジコンボ	ⓀⓀⓀⓀ
	リバースジャックナイフ	[illegible]
	フォワードデスホッパー	⇦Ⓚ
	デスホッパー	Ⓚ
	バックデスホッパー	⇨Ⓚ
	ヒールアックス	[illegible]
	ドリルキック	⇨⇨Ⓚ
	デッドリーサマー	[illegible]
	ダミーだよ	⇩⇦⇨
	ダミーだよ ケケケケヒャー！	「ダミーだよ」中Ⓟ
	ダミーだよ アヒャヒャヒャー！	「ダミーだよ」中Ⓚ
	[illegible]	[illegible]or[illegible]
	地表移動・後	仰向けダウン中⇦
	地表移動・前	仰向けダウン中⇨
	スプリングキック	仰向けダウン中相手足方向時Ⓚ
	下段パンチだよ	しゃがみ中Ⓟ
	下段キックだよ	しゃがみ中Ⓚ
	バッドヘブン	軸移動中Ⓟ
	グランドスピンキック	軸移動中Ⓚ
	ステューピッドスピン	走り中Ⓟ
	トルネードカッター	走り中Ⓚ
	フライングデッドリーダブル	ジャンプ中ⓅⓀ
	フライングデッドリーストレート	ジャンプ中⇧Ⓟ
	フライングバッドリーストレート	ジャンプ中⇦Ⓟ
	フライングバッドリーローナックル	ジャンプ中⇧Ⓟ
	フライングデッドリースピンキック	ジャンプ中Ⓚ
	フライングデッドリーローキック	ジャンプ中⇦Ⓚ
	フライングデッドリーブラスター	ジャンプ中⇦Ⓚ
	フライングバッドリーブラスター	ジャンプ中[illegible]Ⓚ
	フライングバッドリーミッドカッター	ジャンプ中⇦Ⓚ
	フライングバッドリーロウカッター	ジャンプ中[illegible]
	串刺し	Ⓟ＋Ⓖ
	三連[illegible]蹴り	相手しゃがみ状態⇦Ⓟ＋Ⓖ
霊	指刺し	⇨⇨Ⓟ
霊	指花	⇧Ⓟ＋Ⓚ
霊	指花	⇩Ⓟ＋Ⓚ
霊	指花	⇦Ⓟ＋Ⓚ
霊	全刺し	⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ
超	千本凶刺し	覚醒中⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ＋Ⓚ



中段攻撃で体力上限を削り取れ！

戸愚呂(弟) とぐろ おとうと

Text：ケンちゃん

中段攻撃を多用せよ

近距離戦では中段判定の⇨ⓀⓀ、⇦⇨Ⓟ、⇦Ⓚを使っていく。特に⇦⇨Ⓟと⇦Ⓚはライト or ノーマルガードではガードクラッシュするので、非常に使い勝手がいい。ガードクラッシュを誘発後は、中段攻撃とダメージの高い⇦⇧⇩⇦⇨Ⓖ＋Ⓟで相手を揺さぶっていこう。また、ヒット時に相手を浮かせられる軸移動中Ⓟも近距離戦で効果的な技。ライトガードされても反撃を受けないため、気軽に使って構わないぞ。なお、鈴駒には右側軸移動からの軸移動中Ⓟが空振りしやすいので注意。

本気モードでは[illegible]にくい[illegible]の覚醒中[illegible]で[illegible]削していこう。ただし、軸移動で避けられやすいので、近距離戦で使用すると軸移動攻撃をくらう恐れがある。できるだけ中間距離～遠距離戦で使おう。そのほか、本気モード時限定で出せる覚醒中⇦⇨Ⓟも強力。発生が早い中段攻撃で、ヒット時は相手の最大体力を削る優れものだ。



⇦Ⓟはカウンターヒット限定で相手を浮かせられる。上段攻撃に合わせるように使おう。

基本コンボ

① 軸移動中[illegible]ⓀⓀ	①は軸移動中Ⓟ後のコンボ。蔵馬、武威は入らないので、はみ出し白書に掲載の連続技に切り替えること。②は⇧Ⓟカウンターヒット時に狙っていくコンボだ。
② [illegible](カウンター)[illegible]ⓀⓀ→しゃがみ中Ⓚ	

戸愚呂（弟） 技表

	技名	コマンド
	バーニングラッシュ	ⓅⓅⓅⓀ
	[illegible]	[illegible]
	クイックフックコンボ	⇧ⓅⓅⓅ
	クイックフックバックキック	[illegible]
	グランドフック	⇩Ⓟ
	スマッシュアッパー	⇧Ⓟ
	バニッシングブラスト	⇨ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ
	[illegible]	[illegible]
	トライナックルショット	⇦⇨ⓅⓅⓅ
	[illegible]	[illegible]
	ヘビーミドル	Ⓚ
	アンダーヒールスライス	⇩Ⓚ
	ミサイルトー	⇧Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	アサルトフロントライジングキック	⇧Ⓚ
	[illegible]ライジングキック	[illegible]
	アサルトスピンキック	⇨Ⓚ
	ニーバズーカコンボ	⇦ⓀⓀ
	ネックハンティングソバット	[illegible]Ⓚ
	[illegible]	[illegible]
	激肘（げきちゅう）	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ
	[illegible]	しゃがみ中[illegible]
	クラウチングキック	しゃがみ中Ⓚ
	スカイアッパー	軸移動中Ⓟ
	ブレストブレイカー	軸移動中Ⓚ
	ワイルドスイング	走り中Ⓟ
	ニーバスター	走り中Ⓚ
	[illegible]	ジャンプ中[illegible]
	ブランクショット	ジャンプ中⇧Ⓟ
	フィールドピース	ジャンプ中⇦Ⓟ
	ホイツァーシェル	ジャンプ中⇧Ⓟ
	エアヘビーミドル	ジャンプ中Ⓚ
	リコイレス	ジャンプ中⇧Ⓚ
	[illegible]	覚醒中[illegible]
	アトミックブロー	Ⓟ＋Ⓖ
	[illegible]	[illegible]
	エアスマッシュ	[illegible]Ⓟ＋Ⓖ
	[illegible]	[illegible]
霊	指弾	覚醒中Ⓟ＋Ⓚ
超	[illegible]インパクト	覚醒中[illegible]＋Ⓚ

はみ出し白書

戸愚呂（兄）補足：霊妖力技の[illegible]Ⓟ＋Ⓚは攻撃発生が遅いが、ガードブレイク誘発技。相手がライトor通常ガードをしていた場合はその後[illegible]Ⓟが連続ヒットする。軸移動中Ⓚでガードを意識させて使おう。

戸愚呂（弟）補足：蔵馬、武威には、軸移動中Ⓟで浮かせた後に直接[illegible]ⓀⓀで追撃していく。また、⇧Ⓟカウンターヒット時も同様に直接[illegible]ⓀⓀか[illegible]ⓀⓀで追撃していくといいだろう。

ARCADIA

読者アンケートにご協力ください

株式会社エンターブレインでは、弊社ゲーム雑誌において読者アンケートを実施することになりました。みなさまの貴重なご意見、ご要望をいただくことにより、より有益な雑誌作りの資料とさせていただきます。なにとぞご協力くださいますよう、よろしくお願いいたします。

Present

合計40名様



アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選で下の商品をプレゼントいたします。

全国共通図書カード　¥5,000分

日本全国の図書カード取り扱い店11,825店舗（2006年8月1日現在）にてご利用いただける全国共通図書カード（お一人様¥5,000）を、計40名様にプレゼント!!

■アンケートご記入方法

以下の質問について、（○はひとつだけ）（○はいくつでも）などの指示にしたがって、該当する番号に○をお付けください。お手数ですがご記入後はキリトリ線にそって切り離し、必ず80円切手を貼った封書にてご返送下さい。

■<宛先>〒102-8787　麹町郵便局留　株式会社エンターブレイン　アンケート（アルカディア）係

■<締切>2006年10月31日（火曜日）当日消印有効　■<当選者発表>当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

※なお、このアンケートは、読者のみなさまのゲームに関する実態の把握を目的とし、統計処理いたしますので、回答者個人にご迷惑をおかけすることはございません。

Q1 アルカディアを毎号買っていますか（○はひとつだけ）

1. ほとんど毎号　2. ときどき　3. はじめて

Q2 普段アルカディアはどこで購入しますか（○はひとつだけ）

1. 自宅近くの書店
2. 学校や職場近くの書店
3. コンビニエンスストア
4. その他

Q3 アルカディアを選んだ理由はなんですか（○は5つまで）

1. アーケードゲームの最新情報が載っているから
2. アーケードゲームの攻略が役に立つから
3. 価格が手頃だから
4. 興味のある記事・特集があるから
5. 連載読み物・特集があるから
6. 毎号買っているから
7. その他

Q4 アルカディアの広告をどの程度見ていますか（○はひとつだけ）

1. ほとんどの広告をくわしく見る
2. 興味のある広告だけくわしく見る
3. 広告はあまりみない

Q5 アルカディアをどこで読んでいますか

1. 自宅
2. 移動中（電車やバスなど交通機関）
3. 友人や、知り合いの家
4. 外出先（会社や学校など）

Q6 普段読んでいる雑誌は何ですか（○はいくつでも）

1. 週刊ファミ通
2. ファミ通PS2
3. ファミ通DS＋キューブ&アドバンス
4. ファミ通Xbox 360
5. ファミ通WaveDVD
6. ファミ通コネクト!オン
7. オトナファミ
8. @ファミ通
9. LOGiN
10. B's-LOG
11. コミックB's-LOG
12. マジキュー
13. コミックビーム
14. TECH GIAN
15. 電撃Playstation
16. 電撃PS2
17. デンゲキニンテンドーDS
18. 電撃Online Games
19. 電撃HOBBY MAGAZINE
20. 電撃マ王
21. ゲーマガ
22. GAME JAPAN
23. Nintendo DREAM
24. コンプティーク
25. コロコロコミック
26. 少年ガンガン
27. 週刊少年ジャンプ
28. 週刊少年マガジン
29. 週刊少年サンデー
30. 週刊少年チャンピオン
31. 週刊ヤングジャンプ
32. 週刊ヤングマガジン
33. 週刊ヤングサンデー
34. 週刊モーニング
35. 週刊ビッグコミックスピリッツ
36. 週刊コミックバンチ
37. Newtype
38. アニメージュ
39. アニメディア
40. 東京Walker（関西、九州、東海、千葉、横浜、神戸、北海道含む）
41. 日経エンタテインメント
42. 週刊プレイボーイ
43. CDで〜た
44. DVDで〜た
45. TVガイド
46. ザ・テレビジョン
47. 週刊アスキー
48. FRIDAY
49. FLASH
50. その他ゲーム誌
51. その他アニメ誌
52. その他ファッション誌

Q7 あなたがA:今お持ちのゲーム機、周辺機器とB:今後欲しいゲーム機、周辺機器は何ですか（○はいくつでも）

1. パソコン
2. ゲームボーイ（アドバンス、SP、ミクロ含む）
3. ニンテンドーゲームキューブ
4. ニンテンドーDS（Lite含む）
5. プレイステーション2
6. プレイステーション・ポータブル
7. Xbox 360（Xbox含む）
8. プレイステーション3
9. Wii

▼ ゲームセンターについてお聞きします

Q8 ゲームセンターにはどのくらい行きますか（○はひとつだけ）
1. 毎日　3. 週に1回程　5. 月に1回程
2. 週に3〜4回　4. 月に2〜3回　6. ほとんど行かない

Q9 一回ゲームセンターに遊びに行く時どの位お金を使いますか（○はひとつだけ）
1. 500円未満　3. 1100〜3000円　5. 5100〜10000円
2. 500〜1000円　4. 3100〜5000円　6. 10000円以上

Q10 どのジャンルのゲームが好きですか(○はいくつでも)
1. 格闘　6. パズル　11. その他
2. シューティング　7. 麻雀(脱衣含む)
3. アクション　8. 体感
4. スポーツ　9. シミュレーション
5. 音楽　10. カードゲーム

Q11 ビデオ・体感ゲーム以外でゲームセンターで遊ぶゲームはどれですか(○はいくつでも)
1. メダル　2. プライズ　3. プリクラ　4. その他

Q12 ゲームセンターで知り合いになって仲間(友達)になった人はいますか
1. 沢山いる　2. 2〜3人位いる　3. ほとんどいない

Q13 よく行くゲームセンターは決まってますか
1. よく行く店が何店舗かある　2. よく行く店が1店舗はある　3. 特に決めていない

▼ 家庭用ゲームとゲームセンターのゲームについてお聞きします

Q14 家庭用ゲームとゲームセンターのゲームではどちらのプレイ時間が多いですか
1. ゲームセンター　2. 家庭用ゲーム　3. 同じくらい

Q15 ゲームセンターのゲームが家庭用ゲームに移植される場合、そのゲームを購入しますか
1. 必ず購入する　2. 好きなゲームなら購入する　3. どちらとも言えない　4. 購入しない

Q16 家庭用ゲーム機に移植されたゲームをゲームセンターで遊ぶ事はありますか
1. 移植前より頻繁に遊ぶ　2. 移植前より遊ばなくなる　3. どちらとも言えない

Q17 あなたがA:家庭用ゲーム機で遊ぶジャンルとB:ゲームセンターで遊ぶジャンルは何ですか(○はいくつでも)

A	B	
1	1	RPG
2	2	シミュレーション
3	3	アクション
4	4	シューティング
5	5	格闘
6	6	スポーツ
7	7	音楽
8	8	パズル
9	9	麻雀(脱衣含む)
10	10	その他

▼ インターネットについてお聞きします

Q18 インターネットを利用していますか
1. 利用している　2. 利用していない

Q19 何を使って利用していますか(○はいくつでも)
1. パソコン
2. ゲーム機
3. 携帯端末(携帯電話を含む)
4. その他

Q20 自宅での通信回線は、何を使っていますか（○はひとつだけ）
1. アナログ接続　4. 光回線
2. CATV　5. PHSなどの無線
3. ADSL

Q21 自宅のパソコンからインターネットを利用する目的は何ですか(○はいくつでも)
1. ゲームに関しての情報収集
2. 趣味に関しての情報収集
3. 仕事、または勉強や自由研究に関しての情報収集
4. ネットショッピング(買い物)
5. オークションへの参加
6. 電子メールの利用
7. ソフトのダウンロード(音楽や映像含む)
8. ゲーム(オンラインゲームなど)
9. ストリーミング等の動画、番組の視聴
10. 閲覧、掲示板への書き込み
11. 自己HPやブログなど作成

▼ 携帯電話についてお聞きします

Q22 携帯電話はお持ちですか
1. 持っている　2. 持っていない

Q23 利用しているサービス会社は何ですか
1. NTTドコモ　2.ボーダフォン(ソフトバンク)　3. au　4. ウィルコム

▼ 闘劇についてお聞きします

Q24 闘劇に参加したことがありますか
1. 参加した　3. 次回参加したい　5. 闘劇をしらない
2. 参加したかったが不参加　4. 不参加

Q25 Q24で1を選んだ方にお聞きします。闘劇に参加した理由は何ですか(○はひとつだけ)
1. アルカディアが主催する大会だから　4. 自分の実力を試したいから
2. 腕に自信があるから　5. 格闘ゲームの大会だから
3. 友達に誘われたから　6. その他

Q26 Q24で2・3・4を選んだ方にお聞きします。闘劇不参加の理由は何ですか(○はひとつだけ)
1. 格闘ゲームの大会だから　5. 腕に自信が無いから
2. 既に予選が始まっていたから　6. 予選会場が近くに無かったから
3. 開催告知を目にする機会が無かったから　7. その他
4. 自分の得意とするタイトルが無かったから

Q27 闘劇に挙げられるタイトル以外での対戦ゲームで大会が開催された際、参加しますか
1. 参加する　2. 参加しない

■住所等記入項目

ご自宅の住所	〒　　都道府県 TEL
氏名	フリガナ
性別	1.男　2.女
年齢	歳
未既婚	1.未婚　2.既婚
職種	1. 小学生　2. 中学生　3. 高校生　4. 大学生　5. 短大・専門学校生　6. 会社員　7. パート・アルバイト　8. 自営　9. 主婦　10. 公務員　11. 無職　12. その他



漢を磨くときが来た!!
仁義道をひた走れ!!



JINGI STORM The Arcade

仁義ストーム The Arcade
■メーカー：アトラティーバ・ジャパン
■ジャンル：格闘ゲーム
■操作方法：レバー8方向＋[illegible]ボタン
■発売日：2006年9月[illegible]
■使用基板：NAOMI
©Atrativa Japan 2006

ついに稼動を開始した『仁義ストーム The Arcade』。ややフライング気味に攻略を進めてしまったが、NO.76～77で掲載した記事は役に立っているだろうか？ 今月は中ボスの出現コマンド＆攻略と、最新のキャラランクを紹介!!

号外 仁義新聞
隠し要素を大公開!!

Text：パチ

中ボス出現コマンドがついに解禁!!

タイトル画面表示中（デモ中も可）に1P側で下記のコマンドを入力成功すると効果音が鳴り、キャラクター選択画面の右側に追加キャラが登場するぞ。なお、一度コマンドを入れれば電源を落としても登場した状態のままになる。ゲームセンターで見かけたら光の速さで入力しよう！

飛鳥…………[illegible] スタートボタンの順に入力
フェンリル…G G P P K K G P K スタートボタンの順に入力
のえる………G K を押しっ放しにしながらスタートボタンを入力



[illegible]右側に中ボス三人が登場。使ってみたい！

アルカディアライター100%主観による 稼働直後!! 強キャラNOW!!

先月号でも稼動直後と書いてしまったが、今回こそが本当の稼動直後のランクとなる。漢だ[illegible]の事情や細かいことは気にするな(笑)。ランクは先月とほ[illegible]いものの、キャラが増え若干の変動が起こった。チャドは1ラン[illegible]ップし、最強を不動のものに。一発屋の義一は安定さに欠けるため、前回よりも1ランクダウンしている。

[illegible]三人の評価。のえるは基本技が強く、主力の軸移動Ⓚの[illegible]が高いので、まだまだ伸びそう。フェンリルは立ち回り、コンボ共に安定しているが、火力が低いのでこの位置。飛鳥はコンボダメージは高い[illegible]ガード時に確定反撃を受ける。技を当てるセンスが必要だ[illegible]

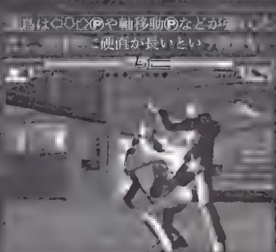
『仁義ストーム The Arcade』キャラクターランキング 2006.9.15Ver.

漢	チャド
飛び道具マン	龍也、パオロ
荒らし	荒志、ダロ
一発重視	義一
アイドル	のえる
パンピー	フェンリル、ランディ 牙門
主婦	飛鳥
伯爵	シュペリ

強 ↕ 弱

女も決めろ!! カウンター!!


[illegible]


飛鳥は[illegible]Ⓟや軸移動Ⓟなどが[illegible]に硬直が長いとい[illegible]

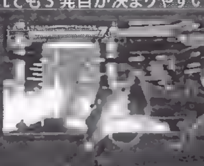

フェンリルは立ち回りが安定しているものの火力が低く、逆転されやすいためこの位置。

中ボスを使ってXELLを倒そう!!

Text：ハメコ。

武崎 飛鳥

強ガードで様子を見て、XELLが[illegible]Ⓟ[illegible]Ⓟ[illegible]Ⓟで迎撃しよう。初段[illegible]すべてつながる上、ガードされても3発目が決まりやすいのだ。しかし威力自体はそれほど高くないので、ハリケーンラリアット以外の攻撃は極力ガードし、無駄なダメージ[illegible]こと。



フェンリル

強ガードで待ち、接近に合わせて[illegible]ⓅⓅⓅⓀを出すのが有効。ガードされても4発目が決まりやすいのだ。ただし、初段がカウンターで決まると2発目を空中当て身される危険がある。また[illegible]ⓀⓅも比較的有効。ハリケーンラリアットで2発目に割り込まれても、起き上がり攻撃が決まるぞ。



のえる

のえるは攻撃力が低く、苦しい戦いとなる。まずは強ガードでXELLの接近を待って、[illegible]ⓀⓀで迎撃しよう。ヒット時は再び[illegible]ⓀⓀにつなぎ、ガードされたときは軸移動中Ⓚを出すとカウンターになる[illegible]が高いので、[illegible]Ⓚ[illegible]ⓀⓀで追い打ちして繰り返していこう。勝てるかどうかはXELLの機嫌次第か!?


[illegible]Ⓚのカウンターヒットをひたすら[illegible]。

にみ出し仁義



Fenrir

フェンリル

足技のリーチが長く、飛び道具も上空から下に降らせるタイプなので、中間距離を制圧しやすい。けん制しつつ、スキあらば一発を決めよう。

Text：バチ

中間距離のけん制が強力!!

	技名	コマンド
弾	ダイヤモンドダスト	Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ
弾	キャニオンシューティングスター（※1）	⇦⇦Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ
	ショートアッパー	⬁Ⓟ
2弱	パームトー	ⓅⓀ
	グランドライトニング	ⓅⓅⓀⓀ
	コンボハーム	ⓅⓅⓅⓅ
	ダブルパームアッパー	ⓅⓅ⬁Ⓟ
4弱	コンボハームニー	ⓅⓅⓅⓀ
	ダブルキック	ⓀⓀ
3弱	ウィンドミル	ⓀⓀ⇩Ⓚ
	スワンキック	ⓀⓀ⬃Ⓚ
中	ロックブレイカー	⇨⇨Ⓟ
	イーグルキック	⇨⇨ⓅⓀ
	ローダブルキック	⬂ⓀⓀ
	スピンサイドニー	⇦Ⓚ+Ⓖ
	スラントロアスラッシュ	⬂Ⓟ
	エルバソスパイダースイープ	⬃Ⓚ+Ⓖ
	ストームブリンガー	⇩Ⓚ+Ⓖ
	モスキートニードル	しゃがみ中ⓀⓀ
	モスキートロンチ	しゃがみ中ⓀⓀⓀ
	スカイパーム	⬂ⓅⓅ
	ウィルウィンド	⬃ⓀⓀ
	フェイクウィルウィンド	⬃ⓀⓀ⇩Ⓖ
	ブリザード	⬃ⓀⓅ
強	ウォールブレイカー	⇩⬂⇨Ⓟ
	スパイラルチェーン	⬁ⓅⓅⓅ
	スカイスパイラルチェーン	⬁ⓅⓅⓅⓀ
	グランドスパイラルチェーン	⬁ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ
2弱	ライジングダブルニー	⇨⬂ⓀⓀ
	コンボトースパイク	⇨⇨ⓀⓀ⇩Ⓚ
	スライドアッパー	軸移動中Ⓟ
	スライドジョークラッシュ	軸移動中Ⓚ
	クイーンスロウ	Ⓟ+Ⓚ
	キングスロウ	⬁入れっ放し
投	ライジングヘル	Ⓟ+Ⓖ
投	デッドリーターン	⇨Ⓟ+Ⓖ
投	チェインオフ	相手しゃがみ中⬁Ⓟ+Ⓖ
	スワローキック	ジャンプ中⇩Ⓚ

※1：1発目強ガードブレイク、2発目中ガードブレイク



Takezaki Asuka

武崎 飛鳥

ほとんどの技がガード時に反撃を受けてしまう飛鳥。限られたスキの小さな技を使うのも重要だが、ときにはリターン追求の大博打が必要だ。

Text：ハメコ

イチかバチか……、タマ張ってやろうじゃないの!!

	技名	コマンド
弾	揚々弾（ようようだん）	⇦⬃⇩Ⓟ
弾	根性弾（こんじょうだん）	⇦⬃⇩⬂⇨Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ
	小拳	Ⓟ
	貫手	ⓅⓅ
2弱	小拳腿	ⓅⓀ
	雲肘（うんちゅう）	Ⓟ⇨Ⓟ
	雷撃肘（らいげきちゅう）	Ⓟ⇨ⓅⓅ
	雹激（ひょうげき）	Ⓟ⇨ⓅⓀ
	拳衝（けんしょう）	⬁Ⓟ
	微塵破（みじんは）	Ⓟ⇦⬂⇩Ⓟ
3中	木端微塵（こっぱみじん）	Ⓟ⇦⬂⇩Ⓟ⇩⬂⇦Ⓟ
	陽炎打ち	⇦Ⓟ
	霊気掌	⬂ⓅⓅ
	漣（さざなみ）	⇩Ⓚ+Ⓖ
	波門螺掌（はもんらしょう）	⇨ⓅⓅⓅ
3弱	波門膝撤（はもんちゅうげき）	⇨ⓅⓅⓀ
弱	月光掌	⇨⇨Ⓟ
	馬路蹴	Ⓚ
	前膝当て	⬂ⓀⓀ
	脛撃ち（すねうち）	⬂Ⓚ
	脛頸撃ち（すねくびうち）	⬂ⓀⓀ
	両脛撃ち（りょうすねうち）	⬂Ⓚ⬂Ⓚ
	妻櫛（つまくし）	⬁Ⓚ
	倒木	⇩ⓀⓅ
	倒木砕（※1）	⇩ⓀⓅⓀ
	枝払い	⬃ⓀⓀ
強	半死半生	⬁⬂Ⓟ
	旋風肘（せんぷうちゅう）	⇨⇩⬁Ⓟ
	壊山背（かいざんはい）	⇦⇩⬂Ⓟ
	壊山後進歩（かいざんこうしんほ）	⇦⇩⬂Ⓟ⬃
	番蹴	⬃Ⓚ
中	疾風脚	⇨⇨Ⓚ
	怒貫	⇨Ⓟ+Ⓚ
	脚気掌（きゃっけしょう）	しゃがみ中ⓅⓅ
投	裏門背肘（りもんはいちゅう）	Ⓟ+Ⓖ
投	小手返し落し	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
投	拳骨山	相手しゃがみ中⬁Ⓟ+Ⓖ
	天衝脚	ジャンプ中⇩Ⓚ

※1：倒木のⓅをガードされると出せない



Noel

のえる

2D絵こそロリロリな雰囲気だが、3Dキャラになると一転、まさにアイドルさまさまの長い手足で中距離戦を徹底できるキャラだ。

Text：ハメコ

のえるの手足、短くなんかないもん!!

	技名	コマンド
弾	跳草魚（ちょうそうぎょ）（※1）	⇦⇦Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ
	紫拳	Ⓟ
	旋風脚	ⓅⓀ
	伏龍旋風脚	ⓅⓅ⇩Ⓚ
	旋風踏腿（ぜんぷうたいたい）	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ
4弱	烈火鮮拳（れっかせんけん）	ⓅⓅⓅⓅⓀ
	斜上掌	⬁Ⓟ
	斜上天脚	⬁ⓅⓀ
	旋膝掌刃（せんしつしょうじん）	⇨⇨ⓅⓅ
	斜下掌刀（しゃかしょうとう）	⬂ⓅⓅ⬁Ⓟ
	斜下掌旋風腿（しゃかしょうせんぷうたい）	⬂ⓅⓅⓀ
2弱	三連踵（さんれんしょう）	ⓀⓀⓀ
	三連踵水腿（さんれんしょうすいたい）	ⓀⓀ⇩Ⓚ
	翡翠連脚（ひすいれんきゃく）	⇨⇨ⓀⓀⓀ
	桃鳥睡（とうちょうすい）	⇦Ⓚ+Ⓖ
1中	桃鳥旋風脚	⇦Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ
3弱	桃鳥連脚	⇦Ⓚ+ⒼⓀⓀⓀ
	雷鳥爪脚（らいちょうそうきゃく）	⬂Ⓚ
	前掃円脚	⬂Ⓖ+ⒼⓀ
弱	高掃円脚	Ⓚ+Ⓖ
	燕爽腿	⬁Ⓚ
	後掃円舞（こうそうえんぶ）	⬃ⓀⓅⓅⓀ
	馬歩連拳	⇨ⓅⓅⓅ
	飛燕	軸移動中Ⓚ
	蓮華腿	⬂⬁ⓀⓀ
	後掃蓮華腿	⬂⬁Ⓚ⬂⬁ⓀⓀ
	活破	⬂Ⓟ+Ⓚ
	桃華烈脚	⬂ⓀⓀ
弱	貫丹掌（かんたんしょう）	走り中Ⓟ
	走滑腿（そうかったい）	走り中Ⓚ
	斜滑掃腿（しゃかつそうたい）	走り中Ⓚ+Ⓖ
	天衝脚	ジャンプ中⇩Ⓚ
	炎龍脚（えんりゅうきゃく）	ジャンプ中⬁Ⓚ
	空刃（くうじん）	ジャンプ中⇨Ⓟ
投	朽木折り	Ⓟ+Ⓖ
投	崋山鳳翔脚	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
投	首刈投	相手しゃがみ中⬁Ⓟ+Ⓖ

※1：[illegible]

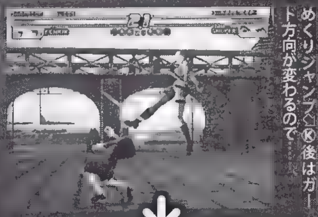
※技表中の1列目の表記について　弾：気弾を発生させる技　投：投げ技　弱：弱ガードブレイク　中：中ガードブレイク　強：強ガードブレイク　数値は連係技の何発目かを表しています。例：「3弱」は3発目に弱ガードブレイク効果を持つ技

主要技ピックアップ

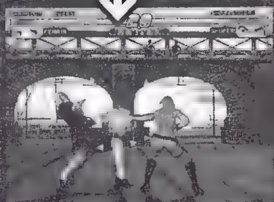
Ⓖ+Ⓟ+Ⓚは上空から真下に落下する中段の飛び道具。ⓅⓀは上・中の2段技で、2発目はリーチが長く弱ガードブレイク効果があるため、けん制で使いやすい。

中・中段の⇨⇨ⓅⓀは1発目が中ガードブレイクで突進力があり、2発目をディレイで出せる浮かせ技。ガードブレイクを確認しつつ2段目を出すのが有効だ。

Ⓟ+Ⓚは上、中段攻撃を取る当て身技。⇧入れっ放しはしゃがみ状態を保ちつつ中段当て身が可能だが、当て身判定が小さく、距離が合わないと中段技でもつぶされてしまう。



めくりジャンプ⇧Ⓚ後はガード方向が変わるので…



⇨⇨ⓅⓀを使えば相手のガードブレイクを起こしやすい

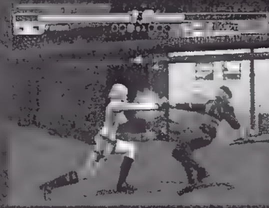
POINT

- ●中距離はⓅⓀでけん制しつつ軸移動中Ⓟをバラまけ !!
- ●Ⓖ+Ⓟ+Ⓚ の飛び道具を起点に攻め込め !!
- ●固まる相手には⇨⇨ⓅⓀでガードを崩せ !!

基本戦術

中間距離でⓅⓀをバラまきつつ、距離を詰められたら⇧Ⓟや軸移動中Ⓟの浮かし技を置くのが基本。これに加え、ダウンを奪う下段の⇧Ⓚ+Ⓖを交せる。

Ⓖ+Ⓟ+Ⓚを出したら、強ガードブレイクの⇩⇧⇦Ⓟやめくりジャンプ⇧Ⓚ→⇨⇨ⓅⓀの連係でガードを崩そう。



⇩⇧⇦Ⓟでガードブレイクした後は、⇨⇨ⓀⓀが確定する

このコンボを使え !!

① 軸移動中Ⓟor⇧Ⓟ（カウンターヒット）or ⇨⇨ⓅⓀ→しゃがみ中ⓀⓀ→しゃがみ中ⓀⓀ→⇧Ⓚ+Ⓖ

② 軸移動中Ⓟor⇧Ⓟ（カウンターヒット）or⇨⇨ⓅⓀ→⇙ⓀⓀ→しゃがみ中ⓀⓀ→⇧Ⓚ+Ⓖ

③ 軸移動中Ⓚ→⇨⇨ⓀⓀ

①は重、中量級に入る当て身不能コンボ。しゃがみ中ⓀⓀは⇧方向に入力しながら押すのがポイント。ダメージ重視なら、当て身を取られるが浮かせた後を⇧ⓅⓅ→しゃがみ中ⓀⓀⓀ→⇧Ⓚ+Ⓖが入る。②は軽量級用で当て身不能。しゃがみ中ⓀⓀⓀにすると当て身されるが威力は上がる。③は浮かせた後、素早く⇨⇨ⓀⓀを入力する。

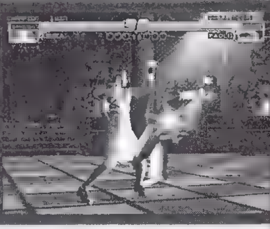
主要技ピックアップ

Ⓟ⇦⇧⇩Ⓟ⇩⇧⇦Ⓟは連続ヒットする3段攻撃。反撃に有効な上、3発目は中ガードブレイクを誘発する。コマンドが若干難しいので、1発ずつ丁寧に入力しよう。⇨⇨Ⓟは発生の早い上段弱ガードブレイク技で、⇨⇨Ⓚは発生が遅い中段中ガードブレイク技。崩した後は共に⇨⇩⇧Ⓟで浮かせるのが有効だ。

⇦⇩⇘Ⓟはいわゆる鉄山靠のような技で、発生の早いクリティカル誘発技である分スキは大きい。⇨Ⓟ+Ⓚは発生とリーチに優れた突進技。飛鳥の技の中でも、特にスキが小さくけん制に多用できるぞ。



⇨⇨Ⓚは発生こそ若干遅いが、スキの小さいクリティカル誘発技



POINT

- ●⇧Ⓟ&軸移動中Ⓟといったアッパー系を振り回す仁義的立ち回りが強し !!
- ●困ったら発生とリターンに優れた⇦⇩⇘Ⓟで暴れてしまえ !!
- ●反撃には威力の高いⓅ⇦⇧⇩Ⓟ⇩⇧⇦Ⓟが超有効 !!

基本戦術

大抵の技はスキが大きく使いにくいので、⇧Ⓟと軸移動中Ⓟによる2大アッパーを駆使して立ち回りたい。特に、軸移動中Ⓟはほかのキャラよりも発生が若干早く、使いやすい性能を誇る。これを見越して弱ガードで接近してくる相手には、発生の早い⇨⇨Ⓟでガードを崩すのが得策だ。



Ⓟ⇦⇧⇩Ⓟ⇩⇧⇦Ⓟは発生が早く、反撃技として最適だ

このコンボを使え !!

① ⇧Ⓟ（カウンターヒット）→⇦⇩⇘Ⓟ

② ⇦⇩⇘Ⓟ→⇘Ⓚ⇘Ⓚ

③ ⇦⇘⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（近距離ヒット時）→⇦⇩⇘Ⓟ→⇘Ⓚ⇘Ⓚ

①は基本となるコンボ。威力自体は決して高くないが、⇦⇩⇘Ⓟは空中当て身不能なため、確実にダメージを与えられる。②は⇦⇩⇘Ⓟ地上ヒット時の追い打ち。起き上がり攻撃で2発目を回避されるが、ガードされても問題無い。③は飛び道具の⇦⇘⇩⇧⇨Ⓖ+Ⓟ+Ⓚが近距離ヒット時に決まる地上コンボだ。

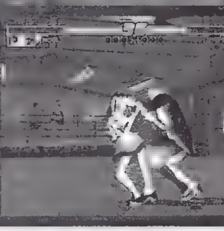
主要技ピックアップ

ⓅⓀは2発目のリーチが抜群に長く、中距離でのけん制にお世話になる。⇧ⓅⓀは1発目カウンターヒット時に浮かせられる上、2発目にディレイが掛かるため使いやすい。⇦Ⓚ+Ⓖは上段当て身判定を持つ特殊な構え。ここからはⓀⓀⓀで全段連続ヒットする中段の3段蹴りを出せる。⇩Ⓚ+ⒼⓀは素早い下段回し蹴りを2連発する技で、削りに有効。

軸移動中Ⓚはカウンターヒット時に浮かせられる飛び蹴り。スキは大きいが威力が高く、リーチも長いので頼りになる。⇙ⓀⓀはリーチに優れた飛び2段蹴りだ



飛び道具は1種類のみ。1発止めはスキが小さいぞ



POINT

- ● ⓅⓀや⇙ⓀⓀなど、リーチに優れた技による中距離戦が強い !!
- ●軸移動中に相手の動きを確認し、軸移動中Ⓚを決めてダメージを与えろ !!
- ●相手の体力が少なくなったら、豊富な下段で体力を削り取れ !!

基本戦術

基本はリーチに優れたⓅⓀ、⇙ⓀⓀを主軸にした中距離戦。遠距離時はスキの小さい飛び道具の⇦⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ、近距離時はカウンターヒット時に浮く⇧Ⓟも交ぜたい。これら技のスキは軸移動でフォローしておき、相手の技の空振りが見えたら軸移動中Ⓚで浮かせて空中コンボに持ち込もう。



このコンボを使え !!

① 軸移動中Ⓚ（カウンターヒット）→⇘⇧Ⓚ⇧ⓀⓀ

② 軸移動中Ⓚ（背面カウンターヒット）→⇙ⓀⓀ→⇘⇧Ⓚ⇧ⓀⓀ

③ ⇦⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ（近距離ヒット）→ⓅⓀ

①は基本となる空中コンボ。のえるはジャンプ中Ⓚの攻撃判定が小さく、ほかのキャラのようなコンボは望みにくい。空中当て身されない⇘⇧Ⓚ⇧ⓀⓀを直接決めよう。②は軸移動中Ⓚで相手の背後まで回った際の追撃。⇙ⓀⓀ→⇘⇧Ⓚ⇧ⓀⓀと決まり、高威力。③は至近距離で⇦⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖが決まった際の地上コンボだ。

ストーリーモード後半に突入!!

HALF-LIFE 2 SURVIVOR

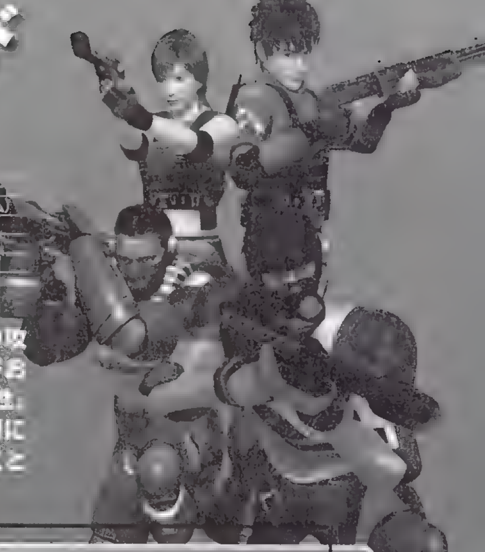
TAITO Type X+

TXSURROUND

H λ L F - L I F E 2

SURVIVOR

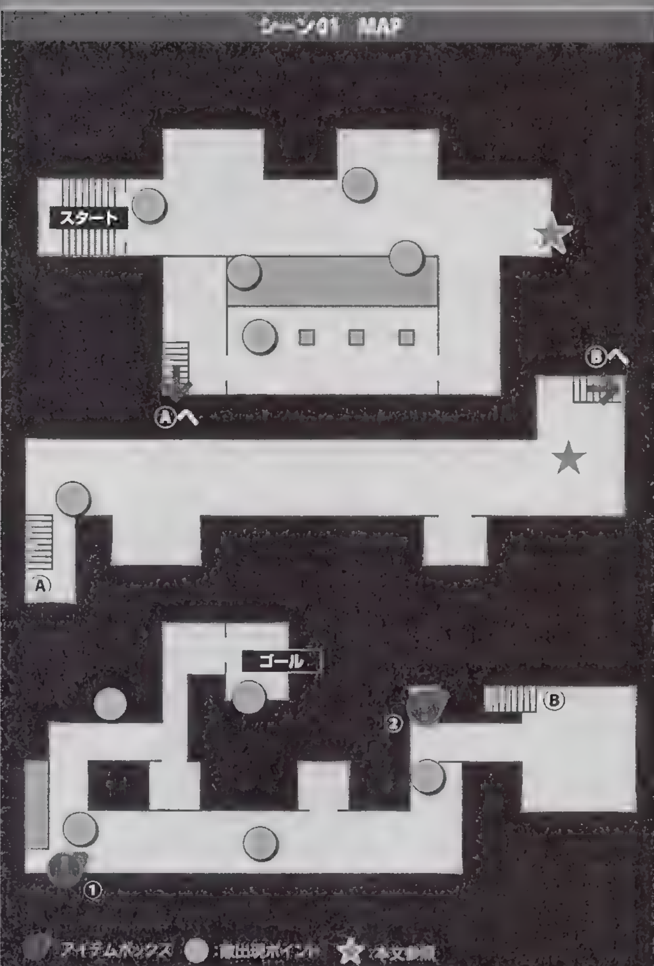
前回に引き続きストーリーモードの攻略を進めていく。さらに、バトルモードお役立ちデータその1、「各ジョブの特性」についての比較表を掲載。対戦の際にこれらの能力差を頭に入れておくことで、勝率をアップしよう!



CHAPTER 06 ノバ・プロスペクト

狭い建物の中を進んでいくシーンが多いチャプター6。敵の突然の攻撃に対処できるよう、常に周囲に気を配りながら侵攻していこう。





アイテム木箱①	アイテム木箱②
パルスライフル(小)×2	スーツエネルギー×2

シーン01 狭い場所での戦いが続く!

シーン1では、建物をぐるぐると登っていくことになる。敵の数は多くないが、狭い通路の先で待ち構えているパターンが多い。むやみに突撃せずに、フェロポッドでアントライオンを操って、敵を倒してもらいながら進んでいくといいだろう。

特に注意したいのが、★の位置に出現する2人のコンバイン兵。彼らは建物の2階部分(真ん中のMAP)におり、敵の1人は固定砲台を使って機銃の掃射を行なってくる。一応、1階は障害物の物陰を縫って素早く進めばやり過ごすことができるが、それを行なうと2階の狭い通路での進行が困難になってしまうため、1階からハンドグレネードやフェロポッドで攻撃し、多少数を減らしておいた方が安全だ。

後は、ところどころにある小部屋に隠れながら進んでいけば、それほど激しい攻撃は待ち構えていない。ただし、通路にトラップが配置されているので、足元には注意しよう。



タレットはプレイヤーを視界に捉えると攻撃してくる。障害物の後ろで攻撃が止まるのを待ってからタイミングよく接近し、バールなどで倒してしまえば安全だ。



固定砲台にマークされると、SMGやパルスライフルの攻撃は防がれてしまう。ハンドグレネードやアントライオンを使い、一気に倒してしまうのがオススメだ。

弾は節約しよう!!

チャプター6では、次のページで紹介しているシーン2での弾消費が多くなる。そのため、フェロポッドと道中で補充できるパルスライフルを中心に、節約しながら進んでいこう。



バトルモードお役立ちデータVol.1 各ジョブの特性について

各ジョブごとの能力差を把握して、戦闘を優位に進めよう！

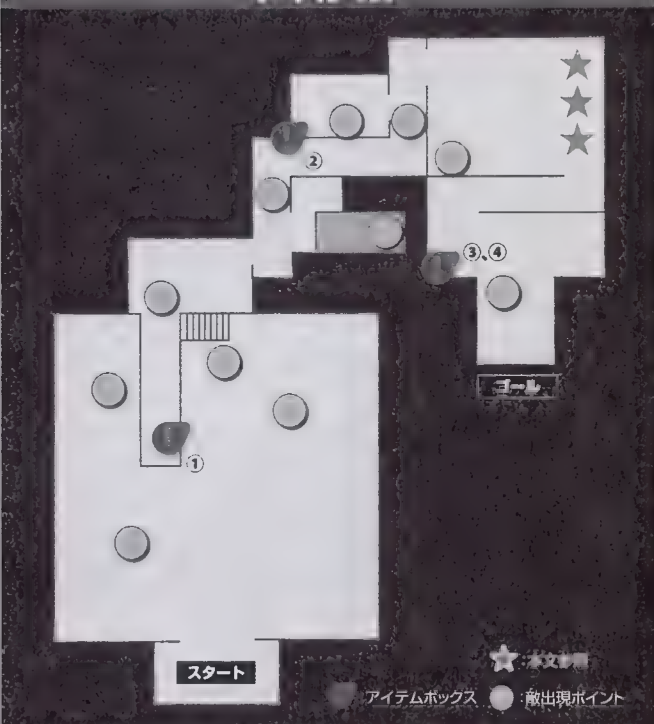
ここでは、バトルモード時の各ジョブの能力をA～Dの表記で比較してみた。勝敗に直接関係してくる知識ではないが、複数のジョブを使っている人にとっては、知っておいて損は無いだろう。



敵を発見した際、相手のジョブによって戦い方を変えることができれば心強い。

	旋回速度	ジャンプ力	しゃがみ移動速度	スーツ耐久力
レンジャー	A	A	A	C
ソルジャー	D	B	D	A
スナイパー	C	D	B	D
エンジニア	B	C	C	B

シーン02 MAP



アイテム木箱①	アイテム木箱②
SMG（小）×2	ヘルス回復（大）×1
アイテム木箱③	**アイテム木箱④**
ショットガン×1	パルスライフル（小）×2

シーン02 激戦地帯を駆け抜けろ！

シーン2は、始まってすぐの広いスペースでの戦闘が非常に難しい。遮蔽物がまったく障害物の少ない場所になっており、無理に突っ込んでしまうと敵の的にされてしまう。スタート地点を拠点に、出たり入ったりしながら敵を誘い、遠方からSMGやパルスライフルをばら撒いてダメージを与えていこう。特に、足場に現れるコンバイン兵はショットガンを装備しているため、近付き過ぎると一気に大ダメージを受けてしまうので気を付けること。

ゴール前の小部屋奥の敵表記（★）はすべてタレット（自動射撃装置）だ。一定の間隔で攻撃してくるので、射撃の合間に一気に近付いて倒してしまえば安全だ。その後にはシーン1の最後にもあったトラップが仕掛けられているので、ゴールが見えても焦らずに、慎重に移動することを心掛けよう。

[illegible]





通路にはトラップが仕掛けられている。トラップで受けるダメージは非常に大きいため、キッチリ処理を行なうこと。



最初は、ガラス越しの攻撃に注意しよう。また、ガラスをショットで破壊してからハンドグレネードを投げ込んでもいい。うまくいけば敵を一網打尽にできるぞ。

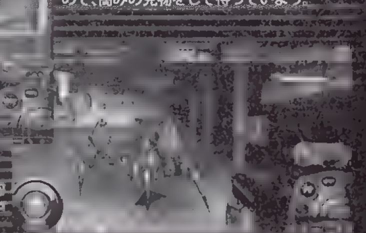
BOSS
アントライオンガード＆コンバイン兵

チャプター6のボスは2体のアントライオンガードと4人のコンバイン兵。しかし、アントライオンガードは最初コンバイン兵を狙っているため、実質倒さなければならないのはアントライオンガードのみだ。

戦闘が始まると、右からコンバイン兵→アントライオンガードの順に出てくる。少し様子をうかがってから、アントライオンガードの後方に回り込んで攻撃を行なうといい。コンバイン兵が居なくなった後は、当然こちらを狙ってくるので、挟み撃ちされないように注意しながら戦おう。



最初、アントライオンガードはこちらには見向きもしない。コンバイン兵を排除してくれるので、高みの見物をして待っていよう。



アントライオンガードとの戦いは、基本的にチャプター4と同じ。2体を常に視界の中にとらえておく[illegible]よう。

最強の称号を目指してとことんやり込もう!

Virtua Striker 4 ver.2006

今月は追加選手のデータに加え、ICカードを利用しているプレイヤーに与えられる特殊な称号の一部を紹介。また、実戦で役立つテクニックであるキックフェイントの使用法なども伝授するぞ。ぜひマスターしてほしい。

バーチャストライカー4 Ver.2006
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：サッカーアクション
- ■操作方法：アナログレバー＋4ボタン＋3戦術ボタン
- ■発売日：2006年5月(稼働中)
- ■使用基板：トライフォース

Text: たてしゅ

キミはもう見たか? プレイヤーステータスに隠された"特殊称号"の数々

ICカードを使用してプレイすると、成績に応じてさまざまな称号がプレイヤーに与えられるのが本作品の面白いところ。初期状態ではアルファベットのE～SSと表示される。これらのアルファベットをクリアーすると、プレイ内容や条件次第で以下のような称号を得られるのだ!

- ・アサシン
- ・スナイパー
- ・司令塔
- ・大砲
- ・闘牛士
- ・防波堤
- ・番人
- ・職人
- ・貴公子
- ・哲学者

この10種類は、あくまで初期段階に獲得できる称号だ。プレイを続けていればこれら以外にもさまざまな称号が登場するぞ。いろいろと探してみよう!

MVP

アルファベットをクリアーすると獲得することが多い称号。ここから特殊称号に分岐するパターンが多い。まずはこの称号の獲得を目指そう!

ハッスル

選ばれたプレイヤーにのみ与えられる"褒め称号"と呼ばれる称号の一種。試合中に華麗なゴールを数多く決めると、高確率で出現するようだ!





称号は所属ディヴィジョンとともにプレイヤーのステータスシンボルとなる重要なポイント。まずはCPUを相手に練習を重ね、慣れてきたら対戦プレイでポイントを稼いでいこう!

称号はプレイ内容に応じて変化するぞ!

隠れた逸材を発掘せよ! 追加選手データ

チェコ

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
ハレンツ	GK	右	A	C	E	C	C	C
ミラネク	DF	右	A	A	B	B	A	S
ラクバンツ	MF	右	A	B	B	S	A	S
ヒュタイメル	MF	右	S	A	B	A	A	S
ホポペフ	MF	右	B	A	B	A	A	SS
ティニチム	FW	右	A	B	S	A	A	S
サミチャル	FW	右	S	S	S	B	A	B

スペイン

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
ハブロ	DF	右	A	B	C	C	C	A
マルチェナ	DF	右	A	B	B	B	B	A
グティ	MF	左	A	A	A	A	A	B
ホアキン	MF	右	A	S	A	A	S	S
イニエスタ	MF	右	A	B	B	S	A	A
D.ビジャ	FW	右	S	S	S	B	A	E
モリエンテス	FW	右	A	A	S	B	A	B

ポルトガル

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
ミゲル	DF	右	A	S	C	B	A	A
カネイラ	DF	右	B	A	C	B	B	S
マニシェ	MF	右	S	A	A	A	A	SS
クアレスマ	MF	右	A	A	B	A	A	S
モウティーニョ	MF	右	A	A	A	S	A	B
ポア・モルチ	FW	左	A	S	S	A	SS	A
ホスティガ	FW	右	A	A	A	A	A	B

オランダ

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
ボーマン	DF	右	C	C	D	C	C	B
ヘイガ	DF	右	A	A	C	B	B	A
デ・カール	DF	右	B	A	B	B	B	B
ルース	DF	右	B	A	B	B	B	B
スマイケル	MF	右	A	A	A	S	A	A
カステラン	FW	右	A	SS	A	D	B	C
マコーリ	FW	右	A	A	SS	B	A	B

VS4事典

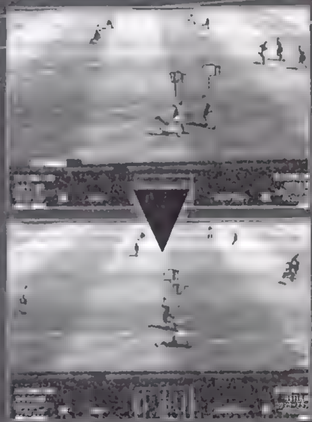
今回紹介した12種類の称号は、いわゆる「通常称号」と呼ばれるもの。通常称号はこれら以外にも用意されている。また、「ハッスル」は、ゴールポイントの平均が高いと獲得しやすいようだ。ギャラリーを魅了するような華麗なゴールをたくさん決めて、褒め称号の「ハッスル」を手に入れよう。

隠しテクニック　キックフェイントを使ってみよう！

ショートまたはロングパスのゲージを溜めた直後にショートパスボタンを押すと、ボールを蹴らずに切り返すキックフェイントが出せることをご存知だろうか？

マルセイユルーレットやラボーナキックなどよりも簡単で出しやすく、しかもボールを切り返す方向をレバーで自由に操作できるため、実戦でも非常に役に立つのだ。

前に飛び出してきた相手ゴールキーパーをかわしたり、中盤でボールをキープしながら味方の上がりを待つときなどに使うと特に有効だ。ぜひともマスターして、攻撃のバリエーションを増やそう！


相手が寄せてきたら素早くショートボタンを押して切り返し、体勢を立て直そう！



蹴る前にショートパスボタンを押して、レバーをキーパーが居ない方向に入力。


キーパーを外してしまえばこっちのもの。後は無人のゴールに流し込むだけだ！



コーナーキックのバリエーションを増やすには？

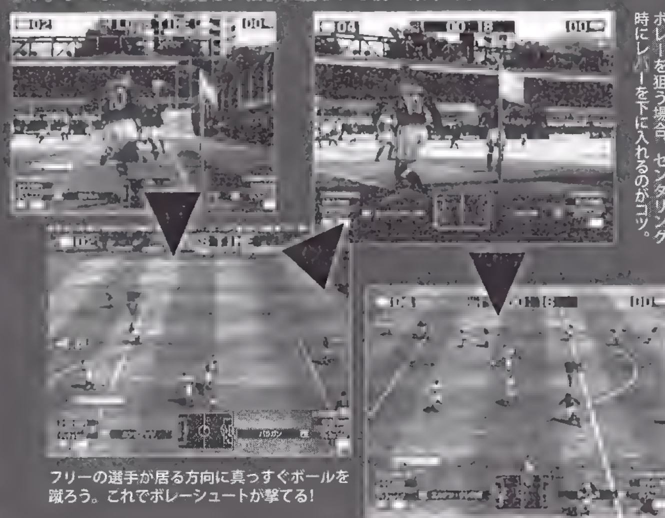
歴代『バーチャスト』シリーズの中でも、今回はコーナーキックからゴールを決めるのが特に難しい。一度ショートパスを出してからセンタリングを上げると比較的決まりやすいが、これも相手に読まれると簡単にブロックされてしまうのだ。


まずはプレイヤーが使うショートコーナーだが、パスコースを読まれるとブロックされる。


センタリングで方向を変えて攻める手もあるが、ここに味方が居ない場合は使えないのが欠点。

そこで注目したいのが、ペナルティエリアの外に居る味方選手だ。エリア外でフリーになっている味方を発見したら、そこに向かって高いボールを蹴ってみよう。うまくタイミングが合うと、ボレーシュートで直接ゴールが狙えるぞ。

いかに早く、フリーで待っている味方の選手を探し出せるかがこの戦法のポイント。レーダーをよく見て、相手に読まれる前に素早くボールを蹴ろう！


ボレーを狙う場合、センタリング時にレバーを下に入れるのがコツ。

フリーの選手が居る方向に真っすぐボールを蹴ろう。これでボレーシュートが撃てる！

Part2

今月も、世界の強豪および進境著しい人気チームの中から、8チームをピックアップして追加選手データを一挙紹介！以下の表を見てもらえば分かるように、まだまだSランク以上のハラメーターを持った選手か存在するのだ。ほかにも優秀な人材か目白押しなので、これらのチームを使用している人はぜひとも確保しておきたいところだ。

ウクライナ

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
ワシュチュク	DF	右	C	A	C	B	B	A
スビデルスキー	DF	右	A	C	C	B	C	A
リクン	MF	右	A	A	B	A	A	A
R.ビドネンコ	MF	右	A	B	B	B	B	A
シシュチェンコ	MF	右	A	A	B	A	A	A
アレクシイ・ベリク	FW	右	A	A	S	B	A	A
チェチェル	FW	右	B	A	S	B	A	B

コートジボワール

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
マデール	DF	右	B	B	B	B	B	B
ヌガリ	DF	右	B	B	C	B	B	C
ルカウ	MF	右	S	B	B	S	A	A
ガレール	MF	右	B	B	B	A	B	B
テロー	MF	右	C	A	C	A	A	B
ヤート	FW	右	S	B	S	B	A	A
ベッカ	FW	右	S	A	A	B	A	A

ガーナ

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
アモン・サスラク	GK	右	B	D	E	D	C	C
クォーティ	DF	右	D	C	B	C	B	A
クアルシー	DF	右	C	B	C	C	B	A
ルンバ	MF	右	D	A	C	B	B	B
ランビ	MF	右	A	C	B	A	B	C
アディソン	FW	右	C	A	A	B	A	B
アドゥ	FW	右	C	B	A	C	A	C

メキシコ

選手名	ポジション	利き足	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
アルタミラーノ	DF	左	SS	A	B	B	B	S
ヘラルド・ガリンド	MF	右	C	B	B	A	A	A
ウーゴ・サンチェス	MF	右	S	B	B	A	B	A
パブロ・ロドリゲス	MF	右	S	B	B	A	A	A
オマール・ブラボ	FW	右	S	B	S	B	A	A
ヘスス・アレジャノ	FW	右	A	A	A	B	A	B
S.サンターナ	FW	右	B	A	A	B	A	C

VS4 研究

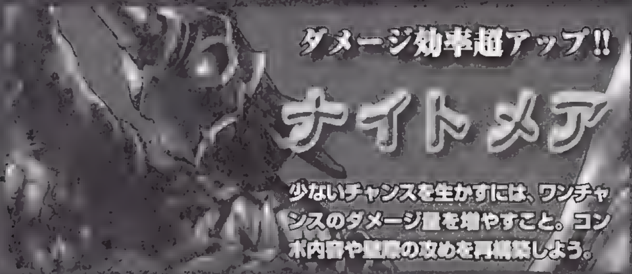
多くのプレイヤーが使用するショートコーナーキックだが、もし相手が使ってきた場合は、ショートパスを受けた選手の動きに合わせてダッシュで追いかければセンタリングをブロックすることができる。また、センタリング時は必要以上にカーブをかけると、味方がボールを触れずに素通りしてしまう場合があることも覚えておきたい。

中堅キャラの可能性を突き詰めろ!!

強キャラだけが本作の主役ではない。今月は強さが見直されてきているナイトメアとリ・ロンの戦術、強いながらも戦法が少ない感があったタキに関する新ネタをお届けする。本作を一層楽しむための一助となれば幸いだ。

ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション
- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：剣劇対戦アクション
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2006年4月（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM246、SYSTEM256対応

Text：おおさか

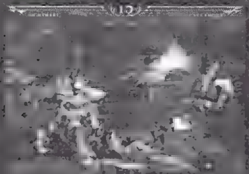


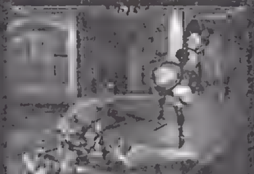
少ないチャンスを生かすには、ワンチャンスのダメージ量を増やすこと。コンボ内容や壁際の攻めを再構築しよう。

コンボを見直す

⬋or⬉Ⓑからの基本コンボはグリムストライド中Ⓑだが、起き攻め重視なら背向けⒷ＋Ⓚにしよう。たたき付けてからは、立ちガード以外すべてに⇩Ⓐ＋Ⓑがヒットする。⇧Ⓑからの安定コンボは⬆or⬇Ⓑ。相手が受け身を取[illegible]場合も受け身確定でヒットし、ダ[illegible]メージアップが狙えるぞ。

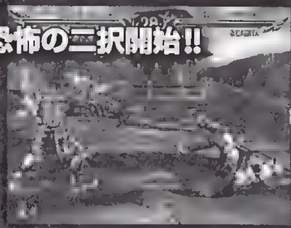
⬆or⬇Ⓑで壁ヒットを誘発すると再度⬆or⬇Ⓑが確定する（コンボ表参照）。さらにここで相手が受け身を取るともう一度壁にヒットし、3回目の⬆or⬇Ⓑが入るのだ。表の②は壁際に追い詰められたら狙っていこう。また、しゃがみ状態でⒶ＋ⒼorⒷ＋Ⓖ後は⬋or⬉Ⓑが確定する。[illegible]


ガードされてもスキが小さ[illegible]


リスクはあるが、壁際ならドンドン[illegible]

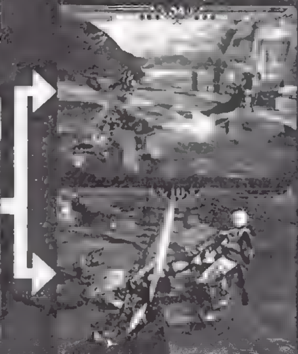
リング際・壁際での攻撃力アップ

⇦Ⓚ.Ⓚを当ててダウンさせたとき、相手がリング際であれば⇧Ⓐ➡→グリムストライド中Ⓚ.Ⓚが受け身確定となり、リングアウトが可能。相手がこれを防ぐには、ダウン状態で⇧Ⓐをくらうしか無い。そこで寝っ放しを読んだ場合は、⇧Ⓐではなく⇩⇧⇨Ⓚ.Ⓚを出し、[illegible]場外へと[illegible]。



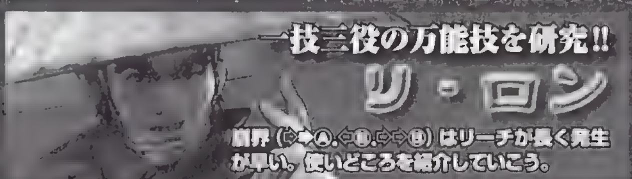
⇩⇨Ⓐカウンターヒット→⇦Ⓚ.Ⓚから、リングアウト二択が幕を開ける。

⇨➡Ⓑ＋Ⓚで相手を真っすぐ壁に押し付けたら、⇦⬅Ⓑ.Ⓑがほぼ確定する。2発共ヒットしたら⇩Ⓐ＋Ⓑまで決めよう。⇨➡Ⓑ＋Ⓚはガードされたときのスキが小さいので壁際以外でも使い道は多いぞ。


[illegible]ヒットし、場外へ落とせる。[illegible]Ⓚで奈落の底へ。

今号で紹介した壁コンボ	ダメージ
① ⬆or⬇Ⓑ → 壁ヒット（低）→ ⬆or⬇Ⓑ	86
② Ⓑ＋Ⓖ → 壁ヒット（低）→ ⇧Ⓑ → ⬆or⬇Ⓑ	128
③ ⇨➡Ⓑ＋Ⓚ → 壁ヒット（低）→ ⇦⬅Ⓑ.Ⓑ → ⇩Ⓐ＋Ⓑ	130～141

※ダメージ値は補正によって若干変化します。③補足：角度によっては⇦⬅Ⓑ.Ⓑの2発目が当たらないことがあります。



崩界（⇨➡Ⓐ、⇦Ⓑ、⇨⇨Ⓑ）はリーチが長く発生が早い。使いどころを紹介していこう。

崩界の使い道

その①　けん制

リーチの長い横斬りなので、遠距離で8WAY-RUNをする相手にヒットさせやすい。2発止めにもスキはあるが、3発出し切りも見せておけば対応は難しい。通常は2発目まで出しておき、ヒットしていたら最後まで出し切ろう。

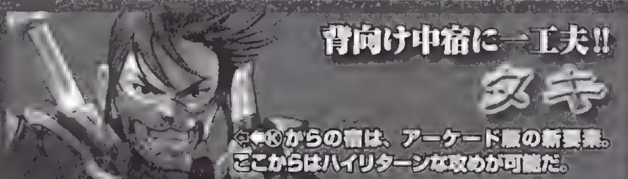
その②　確定反撃

発生がⒷ.Ⓑよりも早いこの技は確定反撃に最適だ。御剣の⇨➡Ⓑ.Ⓑやカサンドラの⇨➡Ⓚなど、ほかのキャラクターでは反撃が難しい技に対しても、リ・ロンの崩界を使うことで反撃することができるぞ。

その③　コンボ

⇦⬅Ⓑ.Ⓑ→ⓀⒷ後、ジャンプ着地際Ⓚ→ⓀⒷ後、⬋or⬉Ⓚカウンターヒット後などは、崩界でコンボをシメよう。ジャスト受け身に失敗した相手には起き攻めができる。


崩界でコンボを[illegible]起き攻めがスタート。スキの小さい⇧Ⓚを中心にたたみかけろ！



⇦⬅Ⓚからの宿は、アーケード版の新要素。ここからはハイリターンな攻めが可能だ。

宿中Ⓑ＋Ⓚを決めろ！

⇦⬅Ⓚは技が出る前に⇩⇧⇦を入力しておくと、攻撃後に背向けで特殊構えの宿に移行する。⇦⬅Ⓚがヒットしていたら相手はスタンするので、即座に宿中Ⓑ＋Ⓚを出そう。この技は背後に居る相手に対するガード不能の上段攻撃。⇦⬅Ⓚから出せばスタン回復はほとんど間に合わず、体力の約3分の1を奪うコンボとなる。

⇦⬅Ⓚがガードされた場合は宿中⇧or⇩Ⓐで離脱しよう。軸をズラして瞬時に遠くまで退避できるため、相手の反撃を受けにくい。

ただし⇦⬅Ⓚはリーチこそ長いが8WAY-RUNに弱く、使いどころが難しい。まずは即戦力としてコンボに組み込んでみよう。

ここで強力コンボのレシピを紹介。ジャンプ着地際Ⓚ.Ⓚ.Ⓚ→壁ヒット→⇦⬅Ⓚ⇩⇧⇦→宿中Ⓑ＋Ⓚだ。壁までの距離が近いと⇦⬅Ⓚはダウン中の相手に当たってしまうが、この場合は通常の宿中の技で起き攻めをすればOKだ。


体力ゲージに注目！　本文中の壁コンボを決めると、約5割のダメージとなる。

SCⅢ情報 [illegible]

新たなる戦いの幕開けが迫る！オーンの地が再び鳴動する!!

ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン	
■メーカー	バンダイナムコゲームス
■ジャンル	アクションRPG
■操作方法	タッチハネル＋1ボタン
■発売日	2006年3月（稼働中）
■使用基板	SYSTEM256＋PC

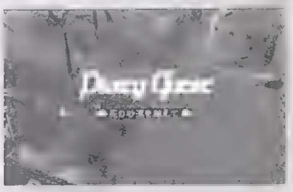
待望の新バージョンの稼動日が刻一刻と迫っている。実装される新要素の中から、ごくごく一部（!）の新クエストの画面を公開。

※掲載内容は編集部調べによるモノです

Text：C・LAN

次期バージョンにて配信される新クエストの一部を紹介!!

8月下旬～9月中旬に新しい動きはなかったが、そのぶん次期バージョンは時間を掛けて徹底的に作り込まれている。まずは、この秋稼動が予定している次期バージョンの新クエストを二つ紹介。夏にタワーで告知された"女神の凱旋（仮）"も含め、すべてが明かされる日は近い。期待して待て！



ここで紹介する新クエストはこれまでと同様、スペシャルクエストとして配信される。従来の流れなら、"熱砂の神殿"と"深淵にひそむ大蛇"のアナザーエピソードか？

新クエスト以外の新要素も満載！

新バージョンには新クエストが多数追加されることが明らかになっているが、変化するのはそれだけではない。『Ver1.00』→『Ver1.10』とは比べ物にならないほどの新要素が追加される見込み。新アイテムや新モンスターはもちろんのこと、タワーやシステムに関する部分にもメスが入る模様だ。新旧のプレイヤーを問わず、やりがいのあるものになりそうだ。



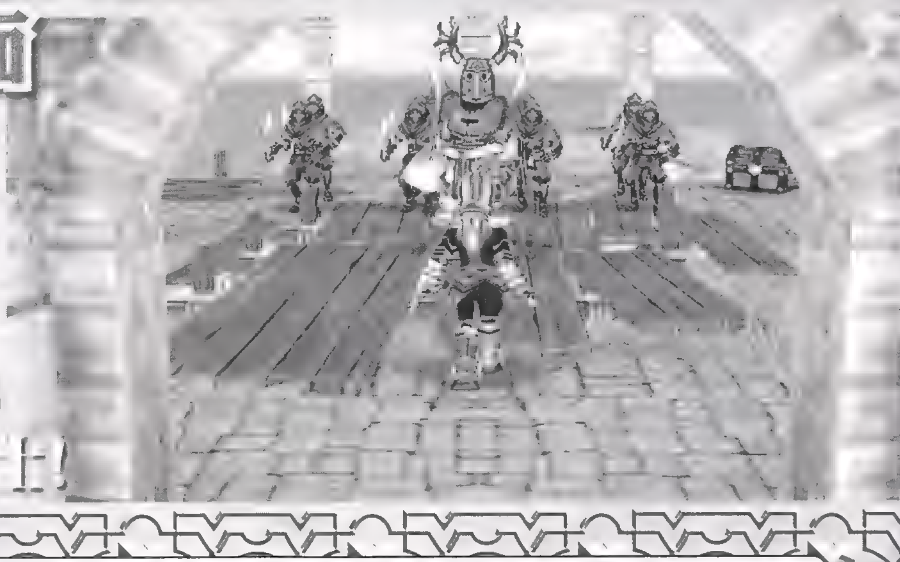
死の砂漠を越えて

"ホイトス"なるNPCたちと夜の砂漠を行軍するパーティー一行。NPCのゲージは5人分あり、「風来坊の傘」のような装備を身につけた和風のNPCも確認できる。オーンにある砂漠といえばマルフ砂漠が思い浮かぶが、"盟約"や"熱砂の神殿"で見慣れたマップとは趣の異なる風景だ。

※画面は開発中のものです。

死せる大地に夜の帳が降りる……護衛ミッション？　はたまた共同作戦か？

謎の鉄仮面



不気味な仮面をつけた騎士がアサシンを引き連れ、ギルガメスと対峙している。この謎の一団の正体は!?　ボス戦が始まる前の一幕のようだ。敵の背後には彼方まで一望できる海が広がり、ギルモア修道院やタルク大橋を連想させる。少し分かりにくいかもしれないが、ギルガメスの装備が見慣れないものである点にも注目だ。

※画面は開発中のものです。

アサシンを率いる謎の騎士！

インターの独り言 候補地でフォースを使用すると現れる塔箱はPTエピックとクエストで出現するが(P116参照)、シングルエピックと常駐クエストの"財宝をもとめて"と"試練の旅"では出現を確認できていない。常駐クエストにもし塔箱が存在するとしたら、ランダムマップが候補地だったり、サブタイトルごとに候補地が異なるなど、分散している可能性が高い。余裕があれば探してみよう。

フォースで出現する隠し宝箱の詳細に迫る

塔箱アイテムデータ

規定の場所でフォースを使用するとそびえ立つ塔のような宝箱(以下、塔箱)は、パーティーエピックとクエストでその中身に違いがある。大抵の場合はバランス～といった素材が出るだけだが、塔箱からしか入手できない装備品も多数存在する。ここでは、塔箱の性質や出現アイテムなどをあらためて見ていこう。特に今夏始めたプレイヤーには有益な情報となるはずだ。

お宝が眠る隠し宝箱をゲットしよう

長らくプレイしている人にはすでにおなじみであろう、パーティープレイ中の「フォース!」。このチャットには多くの場合、塔箱が出現したという意味が込められている。塔箱からはお金とともに最大で四つまでのアイテムが出現するが、装備品と一部の素材はPTエピックとクエストで内訳が異なっている。今回はそれぞれ塔箱から得られる可能性のあるアイテムの種類やPTエピックの出現候補地マップなど、塔箱関連の情報をお届けしよう。候補地の正確な場所に自信が無いうちは、位置を微調整しながら何回かフォースを使ってみよう。

塔箱出現の仕組み

ここで今一度、塔箱の出現条件をおさらい。塔箱には4カ所の出現候補地があり、正解となる出現場所は毎回ランダムで選ばれる。この場所はマッチングメンバー全員に共通で、正解となる候補地でフォースを使用すると塔箱が出現。触れれば自動的にアイテムを回収できる。中身も全員共通だ。



正解の場所でフォースを撃つと金色の宝箱が屹立。中身はその場に居れば回収できる。

パーティーエピックとクエストの違い

PTエピックとクエストでは出現アイテムに違いがある。異なるのはキャラ別の装備品、装飾品、一部のレア素材だ。

	PTエピック	クエスト
レア素材	キララ	ブラグザストーン
アクセサリ	リバース系	スーパー系

出現するアイテムの内容

塔箱の中身は、基本的に下記の4カテゴリから「無し」も含めて一つずつ選ばれる。ただし、素材に関しては必ず何かしらのアイテムが出現する。また、「スクロールオブブースト」はバランス系と一緒に出現することがある。別カテゴリに設定されている可能性があるが、5個以上のアイテムが出現した事例は確認できていない。

錬金合成素材

4種類のバランスと「スクロールオブブースト」、PTエピックでは「キララ」、クエストでは「ブラグザストーン」がまれに出現する。

アクセサリ

PTエピックではプラス能力とマイナス能力を併せ持つリバース系、クエストでは二つの能力が上がるスーパー系が出現。いずれも4種3色。

装備品

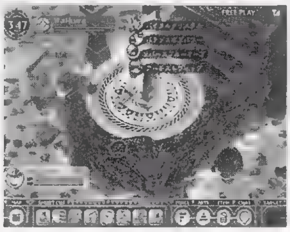
PTエピックでは13種類、クエストでは20種類の装備品が出現。ヤング・カイの装備品が一番種類が多い。詳しくは下記の表を参照してほしい。

クリスタル

携帯するだけで能力が上がるクリスタルが出現する可能性あり。フォース、クイック、ホーリー、バイタル、ライフ、ソウルの6種類がある。

出現する装備品の内訳

塔箱から出現する装備品は、実用的なものから見た目重視のネタ装備まで幅広く、レシピ外合成の底上げ用に役立つものもある。現在こちらで確認できている装備品は、ギルガメスが8種、ヤング・カイが11種、ワルキューレとゼオバルガが7種。PTエピックよりもクエストの方が種類は豊富だ。



四つのアイテムが一度に出現することはまれ。レアなものが交じっているかも!

PTエピックで出現する装備品

キャラクター	部位	装備品名
ギルガメス	頭	アーチストウィッグ
	頭	梅王丸
	脚	フロンティアスピリッツ
ヤング・カイ	頭	ジョーカーキャップ
	右手	ブラックオニキスロッド
	体	ブレザークロス
	脚	ブルーパンプス
	脚	ハイパーソックス
	脚	青い靴
ワルキューレ	左手	レガシアム
	脚	カウボーイジーンズ
ゼオバルガ	体	ジェットボディ
	腕	超展性ミスリルシールド

PTエピックから出現する装備品は、アストラル合成の見た目向きのネタ装備が中心。ヤング・カイの装備が6種類と多めだ。

エピックやクエストの種類による違いは?

塔箱から出土したアイテム(レア素材、ブルー系アクセサリ、装備品が対象:編集部累計)では「ブラグザストーン」が一番多く46個、そのうち10個が"虚ろなる魔塔"だった。全体的にSPクエストでレアが出やすい傾向があったが、プレイ回数に対する比率を算出したわけではないため、あくまで参考程度に……。

クエストで出現する装備品

キャラクター	部位	装備品名
ギルガメス	頭	蜥蜴族の仮面
	右手	ヴリトラ
	左手	精霊の仮面
	腕	アースガントレット
	脚	マジックドバスキン
ヤング・カイ	右手	マジックコブラ
	右手	タイラントセプター
	左手	永遠の書
	体	ワンダーダルマティカ
	脚	雑技脛袴
ワルキューレ	頭	純白のカチューシャ
	右手	サーメットアロー
	体	梅紋小振袖
	体	ホワイトワンピース
	脚	天女のハカマ
ゼオバルガ	頭	アモンヘッド
	頭	ドラグーンヘッド
	右手	トルネードグラーゼ
	右手	ハンマーグラーゼ
	体	竜王の遺産

クエストで出現する装備品は全キャラクターとも5個ずつ確認。いずれも必要不可欠なものではないが、つなぎの装備として優秀なものやレシピ外合成に使えるものもある。

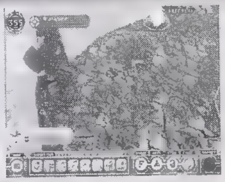
イシターの独り言

塔箱アイテム出土数・エピック編(編集部累計):1位はジェットボディ(15)、2位以下はアーチストウィッグ(10)、キララ(9)、ジョーカーキャップ&ブラックオニキスロッド(8)、フロンティアスピリッツ(7)と続き、最下位はリバースブルーリング(1)。クエストも含めアクセサリはリングとオーブが出にくく、ネックレスとイヤリングのちょうど半数程度の数となっている。

塔箱出現候補地マップ　EPIC版

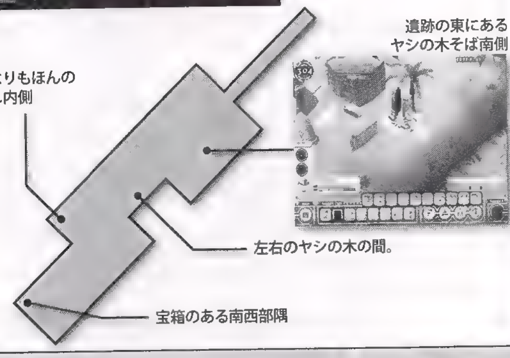
マップ内の注釈は右上方向を北としている。こうした候補地は、マッチングプレイで口コミのように伝わっていくため、概ね把握しているプレイヤーも少なくないはず。クエストも探してみよう。

いくつかのクエストはPTエピックと同じ場所が舞台となり、必然的にマップも似たものが採用されている。次元の鏡と共通の場所が出現候補地の場合もあるので、クエストにも若干応用できるぞ。

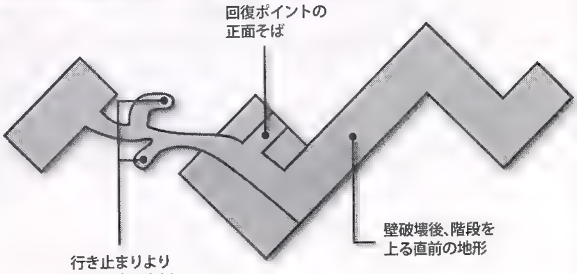


候補地で出なかった場合は「シクシク…」がよく使われる。勘違いに注意。

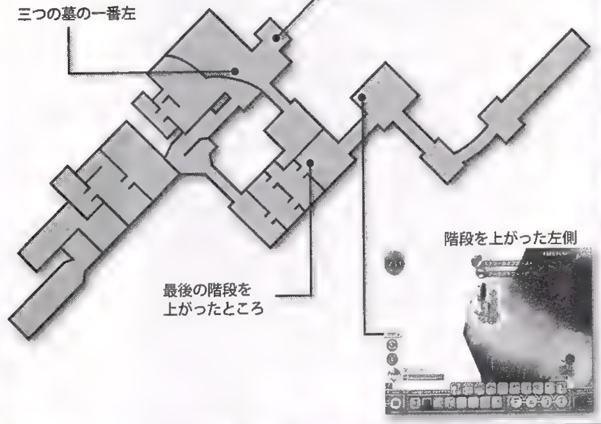
EPIC3-1　盟約



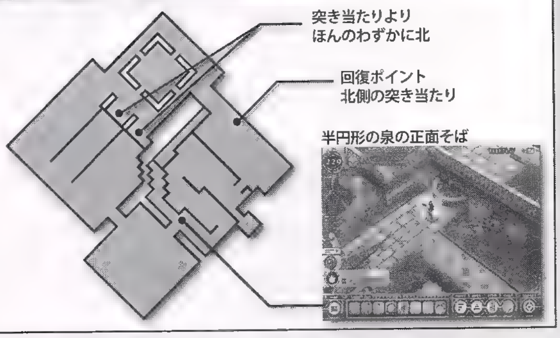
EPIC2-2　クオックス



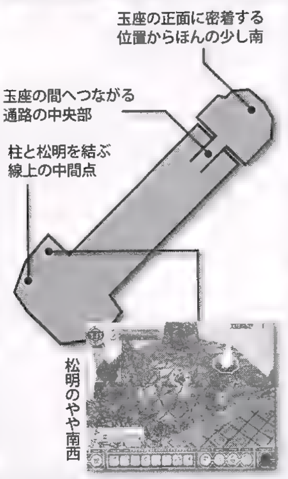
EPIC4-2　吹雪を越えて



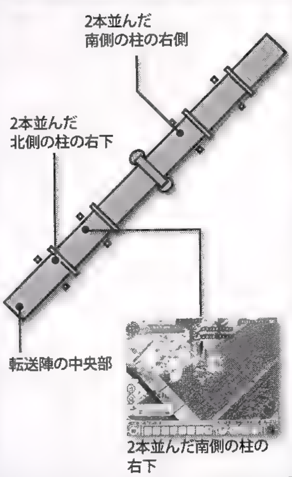
EPIC4-1　七つを一つに



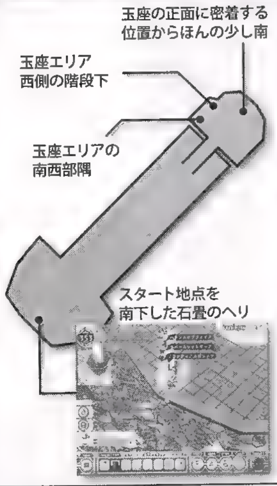
EPIC4-4　決戦！ そして…



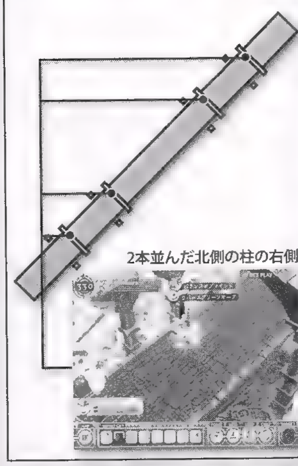
EPIC6-2　魔城ふたたび



EPIC6-3　野望の終焉



EPIC6-4　神魔





塔箱アイテム出土数・クエスト編：1位から順に、プラグザストーン(46)、純白のカチューシャ(33)、スーパーブルーイヤリング(26)、ハンマーグラーゼ(25)、スーパーブルーネックレス&精霊の仮面(24)、蜥蜴族の仮面&アースガントレット&タイラントセプター&ワンダーダルマティカ(19)の順で、以下は団子状態が続く。最も少ないのは竜王の遺産(8)となった。

鉄拳5 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

全プレイヤー要注目! やっかいな技に反撃を!!

今回はスライディングガード後の確定反撃、そして下段さばきマニアックスと、全キャラに適応できる重箱の隅系のネタでお送りしよう!! 細かい部分を煮詰められるだけ煮詰めて、目指せやパーフェクトテッケナー!!

鉄拳5 DARK RESURRECTION	
メーカー	バンダイナムコゲームス
ジャンル	対戦格闘ゲーム
操作方法	8方向レバー＋4ボタン
発売日	2005年12月13日(稼働中)
使用基板	SYSTEM256

転んでるからって容赦するな!!
スライディングガード後の反撃

ロウ、リーの固有技であり、他キャラからの共通技でもあるスライディングに対する反撃を紹介!! 特にロウ、リーのものは使用頻度が高く、反撃の成否が勝敗にかかわってくるぞ。

スライディングに反撃せよ

スライディングは、技後に空中状態を経由してダウン状態へと移行する性質を持つ。空中状態のやられ判定は小さいので、下方向に強い技で拾いつつ、空中コンボをたたき込むのが基本となる。具体的な反撃用コンボは右表を参照。なお、ガード時のしゃがみ状態をキャンセルするため、一部技のコマンドを意図的に変えてあるので併せて覚えよう。また、2種類掲載しているキャラに関しては、後出の方が威力、難度ともに高い。

それでは、下で補足が必要なキャラについて解説していこう。

反撃一覧表補足

●クリスティ＆エディ：ルビエルナ始動コンボは、自分が相手の右側にズレているとき限定。

●レイ：2発目の立ち●を立ち●にしてダメージアップを図れる。その際、ダメージは39となる。

●ポール：竜王霹靂掌の初段がクリーンヒット、かつジャスト成功時のダメージを記載した。

●スティーブ：1回目のダックインレフトフックの後、フリッカー構え～フリッカージャブを増やすことも難しいが可能。その場合、ダメージは47となる。

●レイヴン：ジャックナイフエルボーを少し遅らせて出すこと。出すのが早過ぎると決まらない。

●ジャック5：リバースダブルハンマー・バーストはスライディング近距離ガード時のみ決まる。

■スライディングガード後の反撃一覧

キャラ名	ダメージ	反撃
ドラグノフ	40	キャタピラーヒール(⇨➡●)⇒立ち途中●⇒セパレーター(⇗●●●)
リリ	35	ライジングタクト(立ち途中●)⇒パドリングビート(⇩●●●●)
	27＋13(19)	⇧☆～バックフリップ・スピニングエッジ(⇧●●●)⇒アンテロープキック1発止め(背向け状態で⇩●)
アーマーキング	28	立ち途中●⇒ショルダーインパクト(⇨●)
アスカ	39	立ち途中●⇒前ダッシュ～白鷺遊舞2発止め(⇨➡●)⇒燕槌～彩華蓮蹴(⇦●●●●)
	30	⇨➡～白鷺遊舞2発止め(●)⇒燕槌～彩華蓮蹴(⇦●●●●)
ジン	25	立ち途中●⇒左中段直突き～中段前回し蹴り1発止め(⇦●)⇒右中段前蹴り(⇨●)
シャオユウ	31＋22(20)	瀾肩(強)(立ち途中に●ホールド)⇒背身撃1発止め(背向け中●)×2⇒背身連盤打2発止め(背向け中●●●)⇒跳鶏跖(背向け中⇨➡●) ※跳鶏跖空中ヒット時⇒虎尾脚(背向け中●)
ファラン	29	⇧☆～カットロー～ライトフラミンゴ(⇧●⇨)⇒レフトバックブロー(右足上げ中に●)⇒ファイアクラッカー(⇩●●●)
	30＋29(12)	前ダッシュ～構えチェンジ(⇨➡●)⇒ヴォルカノン1発止め(右構え中●)⇒ライトジャブレフトフラミンゴ(●●●)⇒レフトジャブ(左足上げ中●)⇒回転踵落とし(⇨➡●)⇒カットロー～ライトフラミンゴ(⇧●⇨) ※カットロー空中ヒット時⇒レフトバックブロー(右足上げ中に●)⇒ファイアクラッカー(⇩●●●)
クリスティ／エディ	32	ルビエルナ(しゃがみ中⇨●)⇒ベンリン～ヘランバゴ(⇦●●●)⇒シャオン～シャバ・ジラトリャ1発止め(座り中●)
クリスティ	47	ルビエルナ(しゃがみ中⇨●)⇒ベンリン～ヘランバゴ(⇦⬅●●●)⇒レヴァンタ～ベンリン・ブラダ(座り中に●⇨●)
エディ	40	ベンリン～ヘランバゴ(⇦⬅●●●)⇒レヴァンタ～ルビエルナ(座り中に●●)⇒ビリバ～しゃがみ帰着(⇦●⇩)
フェン	35	落襲把(しゃがみ中⇦●)⇒踵脚(立ち途中●)⇒撤寸靠(⇦●)
	45[38]	⇧☆～掌把(⇦●)⇒入環撤寸把2発止め(⇨●●●)⇒交牙落襲2発目ディレイ(⇦●●●)
レイ	35	抛拳1発止め(立ち途中●)⇒立ち●⇒前ダッシュ～立ち●⇒昇流連脚(⇨➡●●●)
カズヤ	32	立ち途中●⇒魔神連震殴打3発目ディレイ(⇦●●●●)
	41	最速風神拳(⇨➡☆⇩⬊●)⇒魔神連震殴打3発目ディレイ(⇦●●●●)
ポール	34	⇧☆～竜王霹靂掌(⇩●●●●)
リー	30	ミストキック(⇦⬅●)⇒リーキック～スピニングハンマー1・2・4発目ヒット(⇩●☆●●●●)
ロウ	42	立ち途中●～チャージドラゴン～チャージドラゴン2(立ち途中●⇦⇨⇨)⇒チャージドラゴンフィストコンビネーション1発止め(チャージドラゴン2中に●)⇒前ダッシュ～⇨入れワンツーパンチ(⇨●●●)⇒前ダッシュ～ドラゴンストライクコンボ(⇨➡●●●●)
スティーブ	41	⇧☆～ダックインレフトフック(⇨●●●)⇒ダックインレフトフック～フリッカー構え(⇨●●●⇦)⇒フリッカージャブ～ターンパンチ(フリッカー構え中●⬅●●●)
マードック	17[25]	フットスタンプ(⇧●)
キング	55	トゥーキック(⇨➡●)⇒⇨入れ立ち●⇒前ダッシュ～立ち●×3⇒ランニングジャガーボム(空中の相手に⇨⇨⇨●)
ジュリア	45	虎身肘(⇨➡●)×2⇒疾歩掌拳～転身歩(⇩⬊●●●)⇒虎身肘(⇨➡●)⇒疾歩連肘(⇗⬊●●●)
ガンリュウ	37	相撲ラッシュ・中段(しゃがみ状態で●●●●●●⇦●)⇒前ダッシュ～達磨落とし(⇨●)
レイヴン	41	ジャックナイフエルボー(立ち途中●)⇒立ち●⇒左横移動～立ち●⇒フライングコープス(⇨➡●)⇒スカルクラッシュ・フェイク(⇦●⇦●)
ニーナ	45	ヘルプハンド(立ち途中に⇦●)⇒クリークアタックコンボ2発止め(⇦●●●)⇒前ダッシュ～ライトローキック＆バックスピンチョップ(⇩●●●)⇒前ダッシュ～双掌破(⇨➡●)
アンナ	44	リフトショット(立ち途中●)⇒ライトローキック＆バックスピンチョップ(⇩●●●)⇒ツイスティングラッシュ3発止め(⇦●●●●)
ヨシミツ	36	⇨➡☆～地雷刃(●)⇒頭蓋(地雷刃中に●)⇒立ち●⇒突衝(⇨●)
ブライアン	41	⇨➡～ストマックブロー(⇦●)⇒ストマックブロー(⇦●)⇒⇨入れ立ち●⇒前ダッシュ～立ち●⇒マッハパンチ(⇨➡●)
ジャック5	28	ハンマーラッシュ・ハイ2発止め(しゃがみ中に●●●)⇒シザースメガトン(⇨➡●●●)
	39[28]	リバースダブルハンマー・バースト3発目ディレイ(立ち途中に●●●●●)
クマ	27	熊三宝龍2発止め(⇩●●●)⇒熊鉄山靠(⇩●)
ロジャーJr.	26	立ち途中●⇒アリキック～スピニングスマッシュ(⇩●●●)
ワン	28	迎門四把捶3発目ディレイ(立ち途中●●●●)
	36	打突連拳(⇦⬅●●●)⇒打突連拳(⇦●●●)⇒前ダッシュ～鷹雙展翅(⇗●●●)
ブルース	21	立ち途中●⇒ティー・ソーク・カウ(⇦●)
	38	⇧☆～ストレート・ローハイキック2・3発目ヒット(●⇩●●●)⇒トリプルニーコンボ(⇦●●●●●)
ペク	32[24]	ジャベリン3発目ディレイ(立ち途中●●●●●)
デビルジン	30＋19(18)	立ち途中●⇒前ダッシュ～白鷺遊舞2発止め(⇨【●●●】)⇒鬼八門～前ダッシュ(⇦●●●⇨➡)⇒奈落払い(⇨☆⇩⬊●●●)
ヘイハチ	34＋8(12)	奈落払い2発～雷神拳(⇨➡☆⇩⬊●●●●)⇒一瞬待って～瓦割り(⇩●)⇒⇧●

コンボダメージは、1発目を70%、2発目以降を50%、初段のカウンターヒットは120%、クリーンヒットは150%として計算しています。なお、小数点以下は切り捨てています。()内の数値は追い打ちを軽減しなかった場合のダメージ。軽減後に追撃があるものに関しては、その追撃のダメージを含む。[]内は補正切りに失敗した際のダメージを表しています。

TEKKEN事典DR はみ出し新着

…はダメージ72、スライサーソ…

鉄拳を鉄拳たらしめる重要システムを解剖!!

下段さばきマニアックス

すべての下段攻撃に一律のスキが与えられる下段さばき。ここでは、その下段さばきに関するさまざまな例外を紹介。読み合いの根幹にかかわるシステムだけに、精読は必須!

下段さばき後の基本性質と例外的な技

⇧を入力することで下段、及び足元を狙った特殊中段をさばくことができる。さばき成功時は相手をしゃがみ状態にして、手技をさばくと16フレーム有利、足技をさばくと18フレーム有利となるのが下段さばきの基本的な性質である。

さばき後の状況にはいくつか例外があり、シャオユウの挿歩桃拳2発目（しゃがみ中◎◎）、レイの背身下掃打（背向け中⇩◎）は手技だが、さばき成功時に18フレーム有利となる。また、レイの巻暫連脚2発目（【◎◎】◎）や酔歩腿（酔歩中◎）、伏寝滑（うつ伏せ相手頭側時【◎◎】）、ロウ、リーのスライディング（しゃがみ中⇧⇩◎◎）をさばくと、相手はすぐさまダウン状態となる。

下段さばきできない技

下段攻撃の中には、右表にある通りさばけないものも幾つか存在する。また、足元を狙う特殊中段攻撃の中でも、デビルジンの業雷二段蹴り1発目（⇩◎）はさばけないので注意したい。



さばき不能でスキが小さいアグアはリスクを負わせにくい厄介な技だ。

■さばけない下段攻撃

キャラ	技名
共通技	スライディング（走り中に◎）
リリ	ラビットテール（⇦【◎◎】）
クリスティ／エディ	アグア（⇩【◎◎】）
マードック	ニースライサー（⇩◎）、レッグシザース（⇧◎）
レイヴン	デスブリンガー・ロー2発目（⇧◎⇩◎）
ニーナ	ディグリーズアタック・アサルト3発目（⇦◎◎◎）
ヨシミツ	潜り頭蓋（地雷刃中⇨◎）
クマ&パンダ	シェイプアップキック（⇨◎）
ロジャー Jr.	テイルカッター（⇧◎）

下段さばき後に大きく軸がズレる技とその対処法

せっかく下段さばきに成功したのに、軸がズレていて普段決まるハズの反撃が届かなかった……なんて経験は無いだろうか？　実は、さばき成功時に大きな軸ズレが発生する技が幾つか存在するのだ。具体的には右の「さばき時に大きく軸ズレする技」表を参照してもらいたい。中でも、ジンの右下段後ろ回し蹴り、ファランのスイープキック、シャープクレイモア辺りは使用頻度が高いので注意が必要である。

これらの技をさばいた際は、その右にある反撃表を参考に反撃を決めていきたい。とっさに切り替えるのは難しいので、該当技を持つキャラと闘う際は常に頭に入れておくことが重要だ。

なお、これら反撃技の中で面白いのが、フェンの入環獄寸把とロウのドラゴンストライクコンボ。軸ズレの大きい技に対しては、これらの反撃が側面ヒットとなって全段連続ヒットするのだ。とはいえ、軸の影響をモロに受けるので、2発目でしっかりとヒット確認する必要がある。安定を望むなら、フェンは獄寸靠（⇦◎）、ロウはドラゴンラッシュ1発止め（⇦◎）に切り替えて妥協するのもいいだろう。



下段さばきに成功しても大きく軸がズレる。反撃が空振りしやすく非常に危険。

■さばき時に大きく軸ズレする技

キャラ	技名
リリ	☆アルトロデオ（⇦➡◎）
アスカ	水面澄まし（【◎◎】）、翠連澄まし（霞掌拳中に⇩◎）
ジン	右下段後ろ回し蹴り（＊◎）
シャオユウ	☆前旋掃腿（しゃがみ中⇧◎◎）
ファラン	スイープキック（⇧◎）、シャープクレイモア（横移動中に◎）
クリスティ／エディ	☆トゥファオン2発目（座り中【◎◎】）
フェン	剛掃腿（⇧◎）
リー	☆シープスライサー（ヒットマンスタイル中に◎）、コンパススイープ（＊◎）、☆リースライディング（⇨➡☆◎）
マードック	☆シットブレイクキック（しゃがみ中＊◎）
レイヴン	バシリスクファング（⇧◎）
ニーナ	☆スライサー（⇧◎）、レッグスイープ（⇧◎◎）
ロジャー Jr.	ダブルスピン・アニマルスイープ2発目（◎◎）
ヘイハチ	伏龍脚（しゃがみ中＊◎）

※☆はたまに軸ズレをおこすことがある技



軸ズレが大きい技に対しては、入環獄寸把、ドラゴンストライクコンボが……



最後まで決まる。横によじれるやられモーションを確認したら一気に出し切ろう。

■大きく軸ズレした際の反撃

キャラ	反撃
ドラグノフ	サイドロックアッパー（⇧◎）
リリ	ディレイクロックキック・リターン（⇨◎◎◎）
アーマーキング	ショルダーインパクト（⇨◎）
アスカ	鬼殺し（⇨◎）
ジン	飛び二段蹴り（＊◎）
シャオユウ	架推掌（⇧◎）
ファラン	レフトプラズマブレード（＊◎）
クリスティ／エディ	レヴェルサオン（⇨◎）
フェン	入環獄寸把（＊◎◎）
レイ	昇流脚（⇨➡◎）
カズヤ	六腑凶鳴拳（＊◎）
ポール	崩拳（⇩⇦⇨◎）
リー	インパルスショット（⇨➡◎）
ロウ	ドラゴンストライクコンボ（⇨➡◎◎◎）
スティーブ	ドラゴニックハンマー（⇨➡☆◎）
マードック	コングラッシュ 2発止め（⇧◎⇧◎）
キング	ブルータルサイクロン（◎◎）
ジュリア	驚天衝腿（⇨➡◎）
ガンリュウ	突き上げアッパー（＊◎）
レイヴン	ディカステス1発止め（⇧◎）
ニーナ	リバースアイボリーカッター（＊◎）
アンナ	ステップインアッパー（⇧◎）
ヨシミツ	前進～隼（＊◎）
ブライアン	トルネードミドルキック（◎）
ジャック5	アッパーラッシュR・ハイ1発止め（＊◎）
クマ&パンダ	熊三宝龍1発止め（⇩◎）
ロジャー Jr.	ダイナミックスマッシュ（⇨➡◎）
ワン	崩拳（⇩⇦⇨◎）
ブルース	ティー・ソーク・ラン（＊◎）
ペク	ヒールランス（⇦◎）
デビルジン	飛魂蹴（＊◎）
ヘイハチ	無双連拳（＊◎◎）

バチャッ子インフィニティ5

©SEGA

新Ver.に向け修練を積むべし！

バランス調整と大会支援モード追加の“VERSION A”稼働が目前に迫ってきた！　今月の攻略記事の方では重要変更点を掲載しているので、そちらを読んで新Ver.での闘いの参考にしてほしい。また、予選が半分終わった「お手並み拝見5」の通過者リストも特別掲載するぞ。

EVENT

“北の聖地”に「ちび太」降臨！

P-CUP外伝「ちび太」杯3on3

VFRのP-CUPや闘劇でもおなじみ、“VF北の聖地”新潟POPYにて、8月25日『VF5』のスペシャルイベントが開催された。P-CUP外伝「ちび太」杯として行なわれたこの大会、ルールは3on3の一発トーナメント形式。

実はちび太の来店に合わせて急きょ企画されたイベントだったが（笑）、そこは大会には手慣れたPOPY陣。当日は常連を中心に12チームが集合。数的には物足りないと思いきや、さすがはPOPY。闘劇準V「不動」や「天心」、若手の筆頭格「すぐる」や「まこと」といった、都心とそん色無いプレイヤーをはじめ「ちゅらびー」「よっち」「古式」といった古くからの地元プレイヤーが集まって、イベントの盛り上げに一役買った。

大会は「ちび太」と「Mr.バーチャ（アイリーン）」「雀魔王（ラウ）」のチームが、決勝戦で「不動（カゲ）」「ナガト（レイ）」「エンペラー（シュン）」チームを逆三タテして勝利。ちび太も胸をなで下ろしたとかしないとか。

その後は「ちび太」専用台を用意しての野試合などが行なわれ、盛況のうちに終了！

昔からバーチャに注力しているPOPY、近隣のプレイヤーは一度のぞいてはいかが？



イベントはお手のもの？スムーズな進行にゲスト・ちび太もご満悦……。



3on3優勝チーム。左から「Mr.バーチャ」、「ちび太」、「雀魔王」。2タテからの逆転勝利！

EVENT INFO

新潟POPY HP
http://www.popy.tv/niigata/

EVENT

期間限定！

ハイテクセガ仙台「地下セガ☆秋の陣」

『VF4』初期より、宮城県のバーチャファイターの聖地として活躍していたハイテクセガ仙台店が、10月の毎週金曜日にトーナメントを開催予定。

トーナメントの結果に応じてポイントが与えられ、累計ポイントから月間チャンピオンを決定するというイベントだ。

「地下セガ☆秋の陣」
開催日程：10月6日、13日、20日、27日（毎週金曜日）
・19時エントリー受付、20時大会開始
参加費：100円（アクセスカード必須）

EVENT INFO

住所：宮城県仙台市青葉区中央1丁目8-38 AKビルB1F
電話：022-267-1834
店舗URL↓
http://location.sega.jp/loc_web/hs_sendai.html

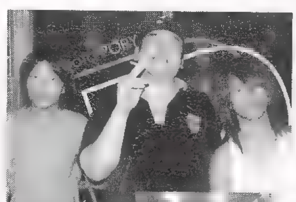
Monthly Virtua God Journal

ちび太通信

こんにちは、ちび太でっす！　今月は、上の記事にも載っている“VF北の聖地”こと「新潟POPY」を紹介しますね！　ここは『VF2』時代からバーチャを盛り上げてきた有名店で、バーチャ以外に『GGXX』や『MBAC』、『北斗の拳』、『SCⅢ』などでいつも大きな大会をやっています。

闘劇準優勝の「不動（カゲ）」をはじめ、「すぐる（リオン）」「まこと（カゲ）」など全国クラスの猛者が集まるので、対戦環境に恵まれてます。

お店はすごく広くてゆったりしているし、バーチャは対戦台が6セットも稼働しているので、近くの人はぜひ遊びに行ってほしいな。あと、名物の自販機パン、通称「ポピパン」が激ウマだよ☆



左が「お手並み拝見」を早々に取った「すぐる」、中央が新潟VF界の世話役「不動」、右が弱冠18歳・若手の強豪カゲ使い「まこと」。



お店は“超”が付くほど広く、快適空間。大きな大会もお手のもの！　バーチャ以外のタイトルも盛り上がる。

よもやまインフィニティ

バチャっ子インフィニティ5では、『VF5』に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポット紹介など、とりあえず関連のありそうなネタは当コーナーまで。モノクロイラストやちび太コーナーへの投稿もこちらまで！　メール投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

オフィシャル大会

「お手並み拝見5」予選通過者リスト

[illegible]月10日現在

決勝大会まで約1カ月、予選半分を終えた時点での出場者を紹介！　この中から勝者は出るか!?　※リストの見方：①リングネーム　②使用キャラクター　③段位（称号）　④チーム名　⑤得意技　⑥今大会で最も手強かった相手　⑦VF歴　⑧サブキャラ　⑨[illegible]キャラ　⑩苦手キャラ　⑪尊敬するプレイヤーは？　⑫ライバルは？　⑬強くなる秘けつ　⑭自分にとってバーチャとは？　⑮VF5に期待すること　⑯これまで獲得したタイトル　⑰決勝の抱負・コメント

ハイテクランド セガ渋谷（1回目）代表

No Photo

① 矢永
② パイ
③ 達人
④ やながひとり
⑤ なし
⑥ シャークハンターさん
⑦ 11年
⑧ シュン、アオイ、ブレイズ
⑨ パイ
⑩ ブラッド
⑪ ゴローさん
⑫ なし
⑬ ゲームを理解する
⑭ 仕事
⑮ 盛り上げてほしいです
⑯ 『VF3』森永エンゼルカップ統一チャンプ
⑰ 勝てたらいいな

ハイテクセガ仙台代表



① すぐる
② リオン
③ 達人
④ フルハウス
⑤ Ⓟ＋Ⓚ
⑥ ネオ・タワー
⑦ 4年
⑧ ブラッド
⑨ パイ
⑩ ブレイズ
⑪ ちび太さん
⑫ まこと
⑬ 強い人のプレイを見てパクる☆
⑭ 楽しいゲーム
⑮ 人が増えて楽しくできればな、と
⑯ 闘劇など
⑰ POPYの看板プレイヤーなので頑張ります

セガワールド成田代表



① 斉天大聖
② レイ・フェイ
③ 強者
④ 人として
⑤ 斜天
⑥ ふ～ど
⑦ 4年
⑧ なし
⑨ なし
⑩ なし
⑪ おもらし
⑫ くま
⑬ 考える
⑭ 人生
⑮ 大会
⑯ ふ～ど君に野試合で3連勝
⑰ 人として皆の分までがんばります

セガアリーナ浜大津代表



① たかピー♪
② パイ
③ 達人
④ 関西高見会
⑤ 烈脚
⑥ アルマジロ弟
⑦ 2年
⑧ なし
⑨ フーミン
⑩ ジャッキー
⑪ 調布K・Kサラ
⑫ フーミン
⑬ ふんいき
⑭ 時間つぶし
⑮ アイテム下さい
⑯ なし
⑰ フーミンの分までがんばる

クラブセガ北谷代表



① ナハタワー
② ラウ
③ 皆伝
④ なし
⑤ ヒジ
⑥ 6K
⑦ 5年
⑧ アキラ
⑨ アキラ
⑩ シュン
⑪ 無し
⑫ 無し
⑬ やりこみ
⑭ お金のかかるゲーム
⑮ 50円にして
⑯ 無し
⑰ がんばります

クラブセガ新宿西口（1回目）代表



① ちび太
② リオン
③ 達人
④ ★Mantis Kingdom★
⑤ ちび太スペシャル
⑥ 大須晶
⑦ 11年
⑧ なし
⑨ なし
⑩ リオン
⑪ なし
⑫ なし
⑬ サブキャラを使わないで頑張る
⑭ 大切なもの
⑮ 無し
⑯ 東京2on2優勝など
⑰ 優勝したい～☆

三宮サンクス代表



① 静琉
② パイ
③ 達人
④ 大新世界
⑤ E抜け
⑥ ふーみん
⑦ 11年
⑧ パイ
⑨ アキラ
⑩ 穴熊
⑪ 仲道くん
⑫ ギグス
⑬ モンテ
⑭ ゲーム
⑮ 50円
⑯ ※記入無し
⑰ 行けるんかな？　東京

セガワールド金堀代表



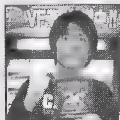
① ちゃちゃ
② ウルフ
③ ※記入無し
④ ※記入無し
⑤ ※記入無し
⑥ ※記入無し
⑦ ※記入無し
⑧ ※記入無し
⑨ ※記入無し
⑩ ※記入無し
⑪ ※記入無し
⑫ ※記入無し
⑬ ※記入無し
⑭ ※記入無し
⑮ ※記入無し
⑯ ※記入無し
⑰ 新道♡

セガワールド大塔代表



① きんぐじょー
② ラウ
③ 達人
④ 仲商我々クラス
⑤ ⇨Ⓟ＋Ⓚ
⑥ カステラ
⑦ 4年
⑧ カゲ
⑨ ジャッキー、カゲ
⑩ ラウ
⑪ オツナミ
⑫ タチヤ
⑬ 金借りてでもバーチャ
⑭ 家族
⑮ 下段Ⓚキャン復活
⑯ 無し
⑰ 強いよ？　俺

池袋GIGO代表



① ゴージャス
② アイリーン
③ 達人
④ お太りさん
⑤ 迅雷掌
⑥ エドモン
⑦ 5年
⑧ カゲ
⑨ 矢永
⑩ レイ・フェイ
⑪ 花ラウ
⑫ 強いていうならイトシュン
⑬ 西に通う
⑭ 自転車みたいなもん
⑮ 早く段位戦を
⑯ 大名ナイト優勝
⑰ 矢永を倒します

ちび太の小部屋☆

おハガキ一刀両断！

編集部に届いたライター宛のおハガキのうち、今回は「ちび太」へのものが多かったので急ごしらえの新コーナーで紹介。これからもドシドシおハガキよろしくです☆

VF担当"インチキ編集"八郎潟「今月はちび太宛におハガキが来てるから答えてよ。まずは東京都のshun君から。ちょっと長いもんで要約すると"最近VFを始めました。いつか強豪プレイヤーになりたいです。あと、池袋アリスに行ったんですが場所が分からなかった＆ちび太さん弟子にしてください" って感じかな。どうよ？」

ちび太「いいよ～。じゃあ、ちび太の弟子1号は君だ！　頑張ってアリスを見付けて、遊びに来てね。池袋西口の一番街ってところを抜けた右側、ビルの4階だよ。お店で会えるのを楽しみにしてます☆」

八郎潟「お次はリオンのイラストも描いてくれた、青森県のかえる姫さん。ほかのバチャっ子と友達になりたいらしいけど、女の子だからか話しかけづらいみたいだね。こういう人は案外多いんじゃないかな？　まぁ～ちび太はそんな悩みとは無縁だろうが……」

ちび太「う～ん、女の子とか関係無く、まずは勇気を出して話してみるといいかな？　あとは同じ女の子のプレイヤーを探してみるとか。バーチャをしていればみんな友達なんで、頑張って!!」



やっぱ女性は気を使うと思いますが、安易だけどバーチャの話から切り出してみるといいかも!?
（青森県 かえる姫さん）

珠玉ノ名作ヲ遊ビ尽クソウ!!

LONG RUN GAMES' BOOSTER

最近、格闘ゲームのレベルが上がっている海外事情をお届け。アメリカ版の闘劇といえる「EVO2006」のミニリポートと、闘劇'06『KOFXI』で名を馳せた台湾のKOF事情をリポートしよう。

レベルの差が縮まる！

EVO 2006

Text：D44　協力：KZA

8月18～20日にアメリカ・ラスベガスにて行なわれたEVOLUTION2006。カプコンタイトルを中心に、8種目で全米ナンバーワンが争われた。

EVO2k6 RESULT

マーヴル vs. カプコン 2

1st place	Justin Wong
2nd place	Chunksta
3rd place	Reset
4th place	SooMighty
5th place	Yipes
5th place	Duc Do
7th place	Jmar
7th place	Eder

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE

1st place	にっと
2nd place	いっせー
3rd place	ヌキ
4th place	メスター
5th place	PyroLee
5th place	ときど
7th place	Amir
7th place	Alex Valle

鉄拳5

1st place	Crow
2nd place	Bronson
3rd place	Jra64
4th place	Justin Wong
5th place	Filthy
5th place	Jinmaster
7th place	Atario
7th place	Jackie Tran

マリオカートDS

1st place	CAM
2nd place	Husky217
3rd place	Adam Sexton
4th place	Universe
5th place	J.Seng
5th place	The Game Ⅱ
7th place	Chensor
7th place	Illusionz

カプコン vs. SNK 2

1st place	金デヴ
2nd place	Ricky Ortiz
3rd place	Combofiend
4th place	Campbell Tran
5th place	Justin Wong
5th place	ウメハラ
7th place	Hail and Kill
7th place	Kim Hahn Hoang

ハイパーストリートファイターⅡ

1st place	A_wolfe
2nd place	Jason Nelson
3rd place	ときど
4th place	Alex Valle
5th place	ウメハラ
5th place	Graham Wolfe
7th place	John Choi
7th place	AfroLegends

デッド オア アライブ 4

1st place	Perfect Legend
2nd place	Master
3rd place	thehighguy
4th place	FinalBoss
5th place	Black Mamba
5th place	Rikuto
7th place	JustOwnin
7th place	Tom Brady

ギルティギア イグゼクス スラッシュ

1st place	Team Bas
2nd place	Team Daigo
3rd place	Team Alex G
4th place	Team Mike B
5th place	Team R.U.N.
5th place	Team 17 Seconds
7th place	Team Miu
7th place	Team JaMaar

※色の付いている枠は日本人プレイヤー

過去最大規模のお祭り！

アメリカで毎年開催されている大規模なゲーム大会EVOLUTION（以下EVO）。今年のEVO2006は前回と同じくネバダ州のラスベガスで3日間にわたり開催された。従来とは異なり、EVO2006本選の1カ月前にアメリカ東西2カ所で予選を開催。各タイトルの上位進出者がラスベガスで行なわれるEVO2006FINALでの予選を免除されるという新しいスタイルが取り入れられた。さらに今回は、TOYOTAがスポンサーに付き、賞金の額が大幅に増えた。これによりアメリカ国内のほぼすべてのトッププレイヤーが集う1大イベントに発展。文字通り過去最大規模の大会になり、大会は非常に盛り上がった。

予選は従来のリーグ形式ではなくトーナメント方式。八つのブロックに分かれそれぞれのブロックから上位2名を選出。予選を通過した計16名と事前の予選を勝ち抜いたアメリカ東西16名の精鋭による計32名で決勝トーナメントを行なった。



アメリカ屈指の実力者「Justin Wong」は、2Dと3Dを問わず素晴らしい活躍を見せた。

注目タイトルの結果は……

EVO2006一番の見どころは一時期離脱していたBeast「ウメハラ」の復活だろう。しかしやはり1年以上のブランクはきつかったのか、EVOでは過去無敗を誇り、今回も大本命といわれていた『ハイパーストⅡ』（参加当時は『スパⅡX』）の予選でまさかの黒星。何とか決勝トーナメントまで進むものの、古からのライバル「AlexValle」に敗れタイトルを逃してしまう。「Alex」は『SFⅢ3rd』でもウメハラを破っており、今回は彼に軍配が上がったといえよう。同様にタイトルを狙っていた『カプエス2』でも決勝トーナメントで「Campbell」に敗れ、参加したタイトルすべてにおいて優勝を逃す驚きの結果となってしまった。



『SFⅢ3rd』では予選で「ウメハラ」対「ヌキ」がぶつかった。ブランクで動きの硬い「ウメハラ」を「ヌキ」が下す。

アメリカのお家芸である『マヴカプ2』の決勝はアメリカ東西予選の1位同士による、文字通りアメリカ最強決定戦となった。これを「Justin Wong」が見事に勝利し、王座を奪還した。

『GGXX SLASH』はEVO史上初の3on3のチーム戦を公式採用。初参加の「ルゥ」、「MINT」を擁する【Team BAS】と前回優勝・準優勝の「RF」、「金デヴ」チームを率いる【Team Daigo】が大方の予想通り決勝で激突した。「ルゥ」が「RF」を下し一度は勝利するも、再び勝ち上がってきた「RF」が意地を見せ最終戦へともつれ込む。そして最終戦ではここぞとばかりに「MINT」が爆発、3タテで試合を決めて大将「ルゥ」を出さずしてチームを優勝に導いた。

『鉄拳5』ではスティーブ使いの「Crow」とガンリュウ使いの「Bronson」の全米2強が２度にわたり対峙するも、「Crow」が圧倒的な力を見せ付け去年に続き『鉄拳5』を制覇した。

今回一番の参加者数となった『SFⅢ3rd』は、ベスト8にユンと春麗が七人も入り込むというキャラ情勢を如実に表したものとなった。大方の予想では決勝は「ヌキ」対「にっと」になると思われていたがこれを覆し、現在アメリカ留学中の「いっせー」が「ヌキ」を破る金星を上げて決勝へ進む。しかし待ち構える「にっと」が「いっせー」の挑戦を退け優勝、優勝候補に相応しい実力を見せ闘劇'06に続きEVOをも制覇した。

EVO2006のリポートは、闘劇魂Vol.4で詳細をお届けする予定。乞うご期待！

インフォメーション BOOSTER	D44総評：結果を見れば一目りょう然だが、アメリカ勢が多くの日本人プレイヤーを破り上位にくい込んできた。決して偶然ではなくアメリカのレベルが上がってきた証拠である。『GGXX』、「カプエス２」、「サード」と日本勢が優勝したが もはや日本有利の図式は成り立たず、いつアメリカ勢がタイトルを取っても不思議ではない。そんな勢いを肌で感じた。

日台交流戦!!

©SNK PLAYMORE
※『ザ・キング・オブ・ファイターズ』は(株)SNKプレイモアの登録商標です。
Text:極限堂　協力:許元章

闘劇の決勝戦まで選手が勝ち進んだ台湾から、日本の『KOF』プレイヤーを招待する話が舞い込んだ！　闘劇'06覇者「カオル」を含む4名が台湾プレイヤーとの交流を楽しんできたぞ。

台湾への招待状

去る8月10日、台湾各地にアミューズメント施設を持つ『DinoWorld』の招待により、闘劇'06覇者の「カオル」や筆者を含めた4名の日本のプレイヤーが交流戦に旅立たった。

台湾では野試合による組み手やシングルトーナメント・団体戦を行なうほか、有名な観光名所に案内してもらったり、台湾料理をご馳走してもらうなど、超VIP待遇でのおもてなしを受けてびっくり！

台湾で一番人気のあるKOFシリーズは『2002』で、次いで『XI』や『98』などの人気が高いとのこと。『2002』は人気が高くやり込まれているだけあって、レベルの高い試合を多く見ることができた。

日本では空中戦で負けないように、ジャンプ攻撃をとにかく早く出す「早出し」が流行しているが、台湾のプレイヤーの「早出し」が日本に勝るとも劣らないレベルで驚きだった！　空中で「早出し」負けしたときの「S田」の顔が、しばらくは忘れられそうにないほど印象に残った（笑）。

『KOF』シリーズ以外では『鉄拳5』も人気が高いようで、筐体の周りには人だかりが出来ていた。日本と違って、ゲームセンターが深夜でも開いているのがうらやましい……。



日本と台湾プレイヤーを交えて写真撮影。台湾のプレイヤーは、日本語を話せる人が多くてびっくり！

交流戦リポート

イベントの組み手には、多くの台湾プレイヤーが参加して大いに盛り上がった。台湾で有名なプレイヤーたちや、闘劇の『GGXX』の代表として出場していたプレイヤーなど、幅広い参加者が居たのが印象的。闘劇覇者の「カオル」との組み手は大人気で、「カオル」が負けるようなことがあると、会場が大盛り上がり！　後に分かったことだが、日本のプレイヤーを倒すと賞状がもらえる仕組みになっていたらしい。それが大盛り上がりする理由の一つだったようだ（笑）。

組み手や野試合をやったり見たりした感じでは、台湾と日本の実力は『KOF 2002』『KOF XI』、どちらもほぼ互角の実力ように感じられた。一概にどちらが上とはいえず、勝敗の差も少なかった。

さて、メインイベントとなる日台交流戦は、『KOF 2002』&『KOF XI』のシングルトーナメントと3on3の団体戦で行なわれた。シングルは16人トーナメントで行なわれたが、台湾側の参加者は、8月の上旬に台湾全国大会で結果を残した選りすぐりのプレイヤーとなったため、非常にレベルの高い大会となった

『KOF XI』のトーナメントには「カオル」、「ウー」、「極限堂」が参加するものの、「カオル」と「極限堂」は2回戦で敗退……。「ウー」が決勝戦まで残り、日台戦の舞台を作って場を盛り上げるものの、残念ながら試合には敗れてしまった。優勝した「ET」の使用キャラは、牙刀・オズワルド・まりんだったが、「カオル」戦では影二対策としてまりんをレアキャラのラモンに変更するなどして、会場を盛り上げるのに一役買った。

3on3の団体戦では是が非でも勝利したいところだったが、「ET」、「許元章」を含む台湾チームに3人とも1勝2敗で残念ながら敗れた。

『KOF 2002』には「S田」、「カオル」、「極限堂」が参加。ここではやり込み勢の「S田」の活躍を期待するが、まさかの1回戦負けで撃沈。「極限堂」も1回戦で負けるが、「カオル」がベスト4まで残る活躍を見せて、日本勢が全員1回戦で消えるという事態はまぬがれた（汗）。

『KOF 2002』の優勝者はキム・紅丸・庵というチームで、キムの覇気キャンを絡めた連係を、実戦レベルにまで昇華していたのに驚かされた。強いだけでなく、魅せるプレイも兼ねていたので、見るものの心を惹き付けていた。

この日最後の勝負となる団体戦では、トーナメントの名誉挽回をと思っていたが、「S田」と「極限堂」が1勝2敗。「カオル」が0勝3敗でこちらも敗れた。

大会の結果は完敗だったが、台湾のプレイヤーが日本のプレイヤーとの交流を積極的に楽しんでくれたので、とても意義のあるイベントになった。

闘劇に参加した「許元章」と「陳政賢」の二人に台湾のランキングを作成してもらったぞ。日本のランキングと多くの違いが発見できるが、トップの2キャラは万国共通の認識のようだ。

一つ下のランクはオズワルドになっているが、リーダー時限定の位置らしい。非リーダー時にはラルフ・クラーク・影二に劣るとのこと。クラークの評価がかなり高いのは、各種通常技の判定の強さと崩しの強さ、出現キャラに確定で入るランニングスリーがあるためだ。

京はクイックシフトしやすいのが高評価。ダックが日本に比べてやや下の位置に居るのは、クーラと牙刀を苦手にしていることが原因とのことだ。

テリーは対空があり、クイックシフト要員にもなるバランスのいいキャラなので、比較的上のランクにくい込んでいるそうだ。

ケンスウもかなり高評価ではあるが、ケンスウ使いの「許元章」に「クーラと闘えますか？」と質問したら、「互角の勝負ができると思います」との返答をもらったぞ。日本にはケンスウが少ないだけに興味深い答えだ。

おまけとして、最弱ランクとして3キャラを選んでもらったら、ももこ・アテナ・ハヤテという結果になった。

KOF XIランキング台湾ver.

A	クーラ、牙刀
B	リーダーオズワルド
C	ラルフ、クラーク、影二
D	オズワルド、キム、京、ダック
E	テリー
F	ケンスウ、ジェニー、アーデルハイド、K'、リョウ、ズィルバー、ジャズウ
G	ガイ、まりん
H	キング、ラモン、紅丸、グリフォンマスク、アッシュ、マキシマ、庵、リーダーエリザベート
I	そのほかのキャラ
J	ももこ、アテナ、ハヤテ

テクニック BOOSTER　闘劇で準優勝だった「許元章」は、ケンスウ・キングといったレアなキャラクターを使うことで注目を集めた。あのキャラで闘えるのか？　と一部疑問の声もあがっていたが、実際に台湾へいって対戦してみて分かった。「許元章」の使うケンスウとキングはとても強かった。特に日本でほぼ見たことの無いケンスウには感心させられるばかりだった。

格闘ゲーム、そして闘劇を愛するゲーマーへ贈る

闘劇魂

——勝者のキセキ

闘劇での勝者のキセキを追う当コーナー。今回は、長年の歴史を受け継いでいるSNKプレイモアの２作品をピックアップ。

カオル





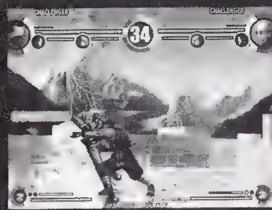
明鏡止水～初心者攻略サイト～
（ミシマ、ドロ）

決勝トーナメント

強豪がかなり散らばったトーナメントだったが、「カオル」は序盤から強豪プレイヤーとぶつかり合うこととなる。

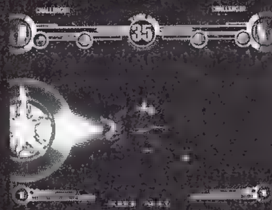
1回戦 vs. 馬@シモネーター

その日の仕上がりを占う大事な1回戦。序盤は「馬@シモネーター」のクーラに押され気味だったものの、落ち着いて動いて相手のミスを誘って逆転。そのまま優位に試合を進め、ゲージのたまった影二で逃げ切りを図り、リーダー牙刀を出さずして初戦を突破した。



2回戦 vs. 書記さんの弟子

関東でガンガン実力を上げてきている「書記さんの弟子」との2回戦。互いにクーラが敗れ、勝負の行方はリーダー牙刀の対決に委ねられた。一触即発の同キャラ戦は「カオル」が「書記さんの弟子」が安易に攻め込んだところへ零牙を確実にたたき込み、流れを掌握。3回戦へとコマを進めた。



3回戦 vs. 大御所

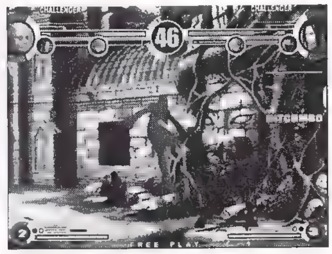
牙刀、クーラを使わずに勝ち上がってきた"投げの神"「大御所」。「大御所」のダックが「カオル」の影二を瞬殺し、ペースを握られてしまうものの、牙刀とクーラが火を吹いた。クイックシフトからの連続技で「大御所」のラルフを仕留めると、粘るクラークのジャンプの着地を逃さず捕らえてK.O.。



ザ・キング・オブ・ファイターズ XI とは？

SNKのキャラクターたちがチームで闘うKOFシリーズの11作目。従来のように3人が順に闘うラウンド制ではなく、1本の試合中に交代するシステムに変更され、スピーディーなバトルを楽しめる。

通常技や必殺技をキャンセルして控えのキャラクターに交代できる「クイックシフト」を使った連続技、攻撃をくらっている最中に交代できる「セービングシフト」が、試合を大きく左右する。



キャラクターの交代を取り入れた「クイックシフト」、「セービングシフト」の使用時に消費する「スキルゲージ」をためる行動や、その数を把握することも重要となる。

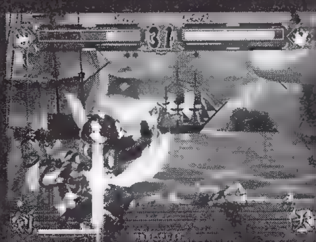
決勝トーナメント

大舞台に強い「ミシマ」は、かなり仕上がっている動きを見せ、大方の予想を裏切ることなく順調にコマを進める。

1回戦 vs. 同期の桜（こめまる、クルス）

激戦区ビートライブの予選で本戦切符を勝ち取った【同期の桜】が初戦の相手。先鋒戦は「クルス」対「ドロ」の対決。ミナ対策が光った「ドロ」だったが、秘奥義をうまく使った連続技を決め、「クルス」が初戦を制した。

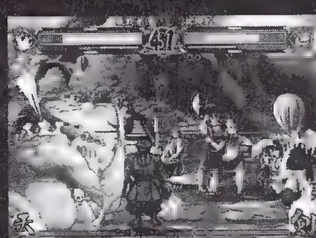
ここで予選から負け無しの最強いろは使い「ミシマ」が登場。対ミナを想定したやり込みにより、「クルス」を2タテ。続く「こめまる」戦では安定感のある立ち回りで、危なげなく2回戦進出を決めた。



2回戦 vs. アビオン2フレ（テル、カイ）

腐れ外道で予選を勝ち抜いたレアキャラ使い「カイ」率いる【アビオン2フレ】と2回戦で激突。今回は先鋒に「ミシマ」を起用。対するは閑丸を高いレベルで使いこなす「テル」。リスクを減らした立ち回りがうまく機能し一本目を先取するが、「ミシマ」が意地を見せ2、3本目を取り返す。

続く「カイ」戦でも決して無理をすることなく、終始体力をリード。迎撃のうまい「カイ」に対し、要所で風斬を交ぜ、的を絞らせなかったのが勝ちにつながった。



サムライスピリッツ 天下一剣客伝 とは？

武器を使った対戦格闘の元祖ともいえる本シリーズ。今作は、過去に登場した剣客が数多く参戦した集大成といえる作品だ。

システムで注目すべき点は、「スピリッツセレクト」。過去の2Dサムライシリーズすべてのシステムの中から選択が可能だ。

昨今の格闘ゲームのように派手なコンボは無いが、一撃に重みをおいた闘いざまには、一瞬の油断も許されない緊張感が漂う。

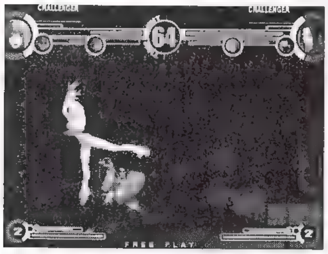


今作では投げ掴みのスキが大きく、読まれてしまうと手痛い反撃をもらってしまう。すべての行動に大きなリスクが付きまとうため、一挙手一投足すべてに使い手は意味を持たせる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ XI 情勢
(2006年5月時)

決勝大会出場者のほとんどが使用している牙刀、クーラが飛び抜けて強く、万能。それを連続技と起き攻めに優れ、爆発力の高いオズワルドが追う形になっている。

荒れやすい本作でも手堅いプレイがウリの「書記」を筆頭に、自分のスタイルを押し付けて制圧する「りき」、第一回闘劇「大御所」や、複数タイトルで活躍する「マゴ」や「ネモ」などが有力プレイヤー。



牙刀とクーラは、立ち回り、連続技、ゲージ効率などほとんどの要素が強く、穴が無い万能キャラ。この2キャラの仕上がりと、対策が必須となっていた。

サムライスピリッツ天下一剣客伝 情勢
(2006年5月時)

最強とされているのは、わずかなスキから大きなダメージを与えられる火月、閑丸の2キャラ。それに続くのはいろは、ミナ、天草だ。これら5キャラの強さが頭一つ抜けており、「5強」と呼ばれている。

他タイトルでの活躍が目立つ「ときど」や、純サムライ勢の「ミシマ」、「みやもと」、「ユウ」らが、予選開始時から優勝候補プレイヤーと目されていた。



わずかなスキにたたき込める連斬BBCから大爆殺につながり、さらに起き攻めが確定。火月の強さは、攻めのターンが終わらないことだ。

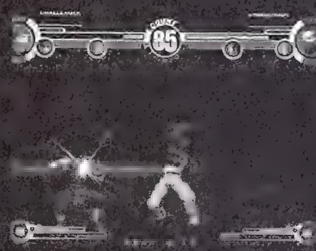
ザ・キ・ン・グ・オ・ブ・フ・ァ・イ・タ・ー・ズ XI

ステージ上へ勝ち残った者

何とベスト8に台湾勢が二人も勝ち上がる波乱のステージ上。「カオル」はいきなり台湾勢の一人と闘うことに。

準々決勝 vs. 陳政賢

台湾からの使者「陳政賢」とのベスト8戦。有力選手だった「ネモ」を「陳政賢」が倒すという全く予想できなかったこの展開。ラルフ＆クラークでのガン攻めと、クーラの安定性が光る「陳政賢」に対して「カオル」は落ち着いて影二で対応する。めくりを交ぜたジャンプでまとわりつき体力を奪うと、「陳政賢」のアンブロックへ確実に反撃を決めて先手を取る。続くクーラに対してもクーラ→牙刀へつなぐクイックシフト絡みの連続技をたたき込んで粉砕し、圧倒的優位に立つ。一人残った「陳政賢」のクラークには牙刀でやり放題に仕留め、「マゴ」の待つ準決勝の舞台へと駆け上がった。



準決勝 vs. マゴ

自らを"2D神"と名乗るカプコンゲーの猛者「マゴ」との準決勝。KOF勢の「カオル」としては負けられないこの一戦。クーラ同キャラ戦で先手を取ったのは「カオル」だった。ジャンプ攻撃での差し込みを的確に決めて「マゴ」を追い込んでいく。押されっぱなしだった「マゴ」がクイックシフトからチャンスをつかむが、痛恨の連続技ミス。これをフォローしようと、慌てて零牙をぶっ放すが、「カオル」はレイ・スピンの無敵でこれをかいくぐり勝機をつかむ。最後は「マゴ」決死のガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃をガードし、零牙→ドリームキャンセル→天龍烈牙で豪快に勝利した。



サ・ム・ラ・イ・ス・ピ・リ・ッ・ツ 天・下・一・剣・客・伝

ステージ上へ勝ち残った者

カプコン勢【刺客】と接戦を繰り広げ、何とか勝ちを拾った【明鏡止水】。続く【黒船】戦は歴史に残る壮絶な試合となった。

準々決勝 vs. 刺客（D44@smg、生めそ）

闘劇'04「零」の際にも本戦出場を果たしている実力派「生めそ」と、カプコンゲームで有名な「D44」が組んだ【刺客】との準々決勝。先鋒「ドロ」に対するはミナを使う「D44」。このミナはかなりのレベルで仕上がっており、的確なけん制で幻庵にダメージを与える。しかし、わずかなスキを見逃さずに大技を当てることに成功した「ドロ」に軍配が上がった。続くズィーガーを操る「生めそ」は、連斬からのコップ3段を確実に決めて「ドロ」を倒し、「ミシマ」を引きずり出す。お互いに怒り爆発を使い、ゲージが無い状態で始まった3本目。時間いっぱいまでうまく立ち回る「ミシマ」の得意なスタイルで接戦を制した。



準決勝 vs. 黒船（ときど、Reoth）

理論派ゲーマー「ときど」率いる優勝候補NO,1チーム【黒船】との激突が準決勝で実現。「サムライ勢をつぶしにきた」と公言し、壇上まで公約通りに勝ち上がってきた実力は計り知れないが、「純サムライ勢」の【明鏡止水】はプライドに懸けて負けられない一戦。先鋒戦「Reoth」対「ドロ」では、激しい空中戦が繰り広げられたが「Reoth」が勝利。だが「ミシマ」は、いろは同キャラ戦を全ラウンド時間切れという壮絶な試合を、集中力を切らすことなくものにする。「ときど」戦は序盤から精度の高い対応力で1本目を先取されるが、後が無い「ミシマ」はここで覚醒。夕鶴の舞を決めて流れをつかみ、そのまま3本目も勝利した。



ザ・キング・オブ・ファイターズ XI

日本対台湾！

再び相見えた台湾からの刺客。ステージ上でその強さを見せ付けた「許元章」に対し「カオル」の立ち回りが光る。

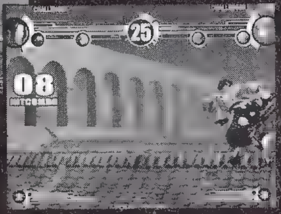
決勝 vs. 許元章

会場内ではまさか台湾勢が……。とも囁かれていたが、その実力はホンモノだった「許元章」。決勝ではチームを変え、クーラ、キング、リーダーリョウという珍しい構成で臨んだ。この何を仕掛けてくるか分からない相手に「カオル」は、いつも通りの影二、クーラ、リーダー牙刀のチームで挑んだ。

「カオル」の影二はここでも安定した立ち回りを見せて「許元章」のクーラを圧倒。嫌な存在感を放っていた「許元章」のキングもクーラで粉砕し、王手をかける。さらに「許元章」頼みの綱であったリーダーリョウを牙刀の連続技で締めて、優勝を決めた。



「カオル」の安定性を支えてきた影二。決勝でも動きは変わらず、忍らしい渋い活躍をした。



フィニッシュの連続技はミスってしまうが、勝負は既に決まっていた。「カオル」が関西に覇をもたらした。

サムライスピリッツ 天下一剣客伝

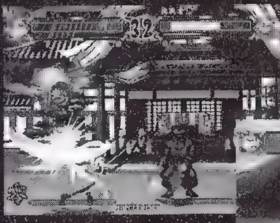
純サムライ勢同士が激突！

大方の予想は覆ることなく、「純サムライ勢」同士の決勝。「関東一剣客祭」での結果が変わることは無かった。

決勝 vs. 高砂（ふせますた、ユウ）

純サムライ勢同士となった決勝戦。【高砂】の二人は約5カ月前に行なわれた「関東一剣客祭」で「ミシマ」に辛酸を嘗めさせられているだけに、雪辱に燃えていた。先鋒戦は一線を画すミナ使い「ふせますた」に対し「ドロ」が挑む。壁張り付きをうまく使い「ドロ」が勝利し、「ユウ」が登場。「ユウ」は地上でじっくりと立ち回り「ドロ」を倒し、勝敗は最終戦へもつれる。

序盤「ミシマ」は三角降りで揺さぶりを掛けるが、「ユウ」は動じない。最終ラウンド、「ユウ」は残り数ドットの「ミシマ」にトドメを差すべく、境地を発動したが、怒り爆発で回避し、奇跡ともいえる逆転勝ちを収めた。



「零」を選択する珍しいミナ使い「ふせますた」を相手に、「ドロ」はきっちりと勝利を手にする。「ドロ」はミナ戦に慣れていたのだ。



最後の最後にツメを誤ってしまった「ユウ」。この体力差をはねのけた「ミシマ」には、勝利の女神を引き寄せる何かがあったのだろう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ XI&サムライスピリッツ 天下一剣客伝総評

『KOF』では韓国のみと思われていた海外勢の中で、驚異の活躍を見せた台湾勢。カプコン勢からまさかの進軍【黒船】。どちらのタイトルも長年の歴史があり、古からのプレイヤーを含め数多くの実力者がやり込み続けて確固たる地位を築きあげてきたが……新たなる挑戦者の登場によって、その揺るぎないと思われていた情勢が打ち破られた。

最終的な結果だけ見ると挑戦者たちのたぎる意欲を退け、熟練者たちの長年の対戦経験がわずかに勝る結果となったが、新天地へと足を踏み入れる猛者たちがいなかったら、これほどの高みには達していなかっただろう。闘劇にさらなる「新しい風」が吹き込むことを、これからも期待したい。





ザ・キング・オブ・ファイターズXI 優勝チーム輩出店舗紹介

ABABA天神橋

住所：大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F
Tel：06-6357-6677
営業時間：9:00〜24:00
HPアドレス：http://www.challenger.jp/

スタッフコメント

これから年末にかけて新作をどんどん入荷予定です。さらに録画も可能になりました（主要機種のみ）！　お近くにお越しの際は、ぜひご来店ください！

お店へのアクセス

JR天満駅から徒歩約5分。地下鉄堺筋線・扇町駅から徒歩約3分



サムライスピリッツ 天下一剣客伝 優勝チーム輩出店舗紹介

スーパービンゴ郡山店

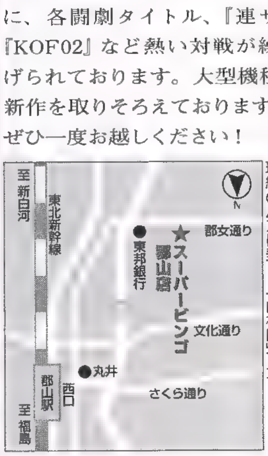
住所：福島県郡山市愛宕町4-2
Tel：024-935-2388
営業時間：11:00〜24:00（土日祝は10:00〜24:00）
HPアドレス：http://www10.ocn.ne.jp/~sun-lei/

スタッフコメント

好評稼働中の『VF5』を筆頭に、各闘劇タイトル、『連ザⅡ』、『KOF02』など熱い対戦が繰り広げられております。大型機種も最新作を取りそろえておりますので、ぜひ一度お越しください！

お店へのアクセス

郡山駅バスターミナル7番線より、さくら循環線のバスに乗り、「山根町」下車。



基板も大型機械も高く買います！新作・中古取扱っております。是非お問合せ下さい！

Mak Japan マックジャパン

Arcade Software+Hardware

新作予約 〆切りまでにご連絡頂ければ 確実GET！

高価買取 基板1枚より即査定致します どこよりも高く！

中古予約 入荷時ご連絡でGET率大幅UP！ 1ヶ月間有効



新作・旧作・大型系など続々入荷中です！
大型機械売買も取扱い有！御一報下さい！

営業時間：平日11:00〜19:00/土曜10:00〜19:00/日祝10:00〜18:00

個人様はもちろん業者様も大歓迎！

JR秋葉原駅より徒歩5分！ご来店お待ちしております！

新品 コントロールBOX

JAMMAハーネス無料ご提供中！ 只今新品コントロールBOXをご購入頂くと標準のJAMMAハーネスをお付け致します！

- AV7000（電源部） ¥27,300(税込)
- Σ9000TB（コントローラ部） ¥15,750(税込) 唯一のセパレート型で周辺パーツが充実！
- 雷神 価格・機能共に初心者の方にオススメ！ ¥31,290(税込)
- ボードマスター（ブラストパネル仕様） セガビデオ筐体のパネル部分を使用した本格派！ ¥50,400(税込)

DVD&CD

大好評発売中！INSANITY DVD & ooparts CD 新作も続々とリリース中です！

新作！ THE LUNATIC 鋳薔薇
購入特典 鋳薔薇 REMIX TRACKS 鋳薔薇公式設定資料集
¥6,090（税込）

THE ACES HIGH 雷電 雷電・雷電II 雷電DX
購入特典 サントラCD（2枚組） 特製ブックレット
¥6,090（税込）

【攻略DVD】
- ☆ハイパーストリートファイターII・・¥6,980(税込)
- ☆ファイターズヒストリーダイナマイト¥3,990(税込)
- ☆ケツイ〜絆地獄たち〜・・・・・・・・¥7,340(税込)
- ☆ライデンファイターズ1・2・JET・¥6,980(税込)
- ☆バトルガレッガ・・・・・・・・・・¥5,800(税込)
- ☆虫姫さま・・・・・・・・・・・・・¥9,240(税込)
- ☆トゥエルブスタッグ&トライジール・¥6,090(税込)

【オリジナルサウンドトラック】
- ☆ハイパーフェイスワン ¥4,520(税込)
- ☆雷電&雷電II ¥3,990(税込)

お問合せ

〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F

TEL 03-3255-0737(代)

FAX 03-3255-0738 お待ちしております！

Web & E-mail

makjp@mak-jp.com

最新ストックリストは毎週火曜日更新です！

http://www.mak-jp.com

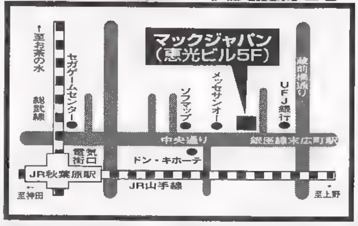
「最新ストックリスト」はお客様ご自身でも取出可能です！

※お手持ちのFAXの「ポーリング機能」を使って24時間時間いつでも取り出し可能です！
（ポーリング機能がない機種ではご利用できません。話中の場合は時間をずらしてご利用下さい。下記は操作の一例です。実際にお持ちのFAXの説明書等ご参照の上操作法方に従って下さい。）

❶お手元のファックスのポーリング受信ボタンなど（機能ボタン等）を押します。
❷03-3255-0738をダイヤルして回線が繋がりましたらスタートボタン等を押します。
❸あとは自動的に受信完了！情報料は無料です。

毎週火曜日更新です！！

秋葉原中央通沿いで大変便利です！



基板も大型機械も高く買います！新作・中古取扱っております。是非お問合せ下さい！

●在庫内容豊富！
●毎週リスト更新！
●無償修理保証付き！

▼URL
http://www.tops-game.jp

アーケードゲーム通販ショップ

トップス

より質の高いサービスを心がけ、皆様のご利用をお待ち申し上げております。

FAX情報BOX（無料）

音声案内に従って操作してください

【札幌】011-210-6000　【大阪】06-6455-6000
【仙台】022-268-6000　【広島】082-223-6000
【東京】03-3940-6000　【福岡】092-482-6000
【名古屋】052-453-6000　※プッシュ回線の電話のみ可

- 010100#……通販ご利用案内（リストについての説明、ご購入方法、基板保証規定など）
- 010101#……基板リスト（格闘、アクション、シューティング、パズル、クイズ、ベットタイプを含む麻雀、花札、8ラインなど）
- 010102#……機械リスト（機械、筐体など）
- 010103#……修理依頼書Ⓐ（トップスよりご購入基板用）
- 010104#……修理依頼書Ⓑ（他社よりご購入基板用）及び基板修理のご依頼方法など

■お問い合わせ■

TEL:03-5740-6570
FAX:03-5740-6571

〒141-0031
東京都品川区西五反田6-2-10-102

営業時間：月曜〜金曜 AM10:30〜PM7:00
土曜 AM10:30〜PM6:30

定休日：日曜・祝祭日・第三土曜日

中古機械・基板のご売却は

株式会社 ソフィアコーポレーション

❖お見積もりは無料
❖引取り運賃は当社で負担致します

TEL:03-3491-7231　FAX:03-3491-7233　e-mail:kaitori@sophia-corp.jp

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmaniaⅡDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

今回のビート・レイジングは、家庭用『beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY』と『pop'n music13 カーニバル』の情報、それに加えてギタドラコンポーザーのインタビューをお送りするぞ。家でもゲームセンターでもBEMANIシリーズで楽しんじゃおう！





速報!! 家庭用『beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY』が発売決定！

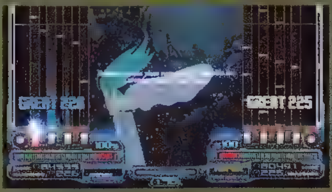
アーケード版の新作である『GOLD』が発表され、これからの展開が楽しみな『DX』シリーズだが、家庭用『DX』シリーズはいよいよ『HAPPY SKY』が登場！　これでアーケード版で現在も人気の高い「Xepher」や「SigSig」、「EDEN」などの楽曲が家で自由に遊べるぞ。もちろん、BEMANIシリーズのゲームを超えたイベントとして注目を集めた「BEMANI EXPO」の楽曲も収録されるのでご安心を。

さらに本作では、インターネットで募集がかけられた「アーケード版のプレイヤーデータ」も収録されており、全国のプレイヤーとの擬似対戦を行なうことができるようになっているぞ。

アーケード版の楽曲はもちろん、家庭用オリジナル楽曲の存在も大きい本作。今回もdj TAKA、L.E.D.、DJ Yoshitakaによる新曲が収録される。12月の発売日を楽しみに待っていてほしい。



TERRA×GOLI氏による独自の世界観が光る「EDEN」。メロディアスな楽曲に合わせたGOLI氏渾身のムービーはファンからの人気も高い。



Tatsh氏×MAYA氏による「Xepher」は、Tatsh氏ならではの独自性の高い楽曲に、MAYA氏が描く神秘的なムービーが見事にマッチした楽曲だ。

特別版には「夏天」のフィギュメイトが同梱！

通販サイト・コナミスタイル限定で販売されるこの「特別版」には、HAPPY SKYのイメージキャラクターである「夏天」のフィギュメイトが同梱！　今回はそのフィギュメイトのイメージイラストを特別に公開！
予約開始時期はまだ未定だが、インターネット通販環境がある人は以下のサイトをこまめにチェックしておこう！
http://www.konamistyle.jp



『beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY』

対応機種	：PlayStation 2
発売日	：2006年12月14日発売予定
価格	：未定
対応周辺機器	：ビートマニアⅡDX専用コントローラ、ビートマニアⅡDXアーケードスタイルコントローラ、DJ Station Pro、アスキー社製ビートマニア専用コントローラ対応

家でもみんなでカーニバル！ PS2版『pop'n music 13 カーニバル』が発売中！



ポップンファンお待ちかねの家庭用新作『pop'n music 13 カーニバル』がついに発売したぞ。収録曲は100曲以上で、家庭用の新曲だけでなく新キャラも登場するのでアーケードでやり込んだ人でも楽しめること間違い無し！

初心者向けの「エンジョイモード」や今回から登場する上級者向けの「超チャレンジモード」、さらには「トレーニング」や「マラソン」など多彩なモードが入っていて、だれでも楽しくポップンで遊べるぞ。

さぁ、みんなも家でカーニバルをはじめよう♪



今回から登場した「超チャレンジモード」。上級者のプレイヤーはこのモードで10万点を目指そう！

『pop'n music 13 カーニバル』

対応機種	：PlayStation 2
発売日	：2006年9月28日（発売中）
価格	：7,329円（税込）
対応周辺機器	：ポップンコントローラ2、ポップンミュージック アーケードスタイルコントローラ

グッズ満載の『pop'n music 13 カーニバル特別版』もコナミスタイルで好評発売中なのでそちらも要チェックだ！

家庭用オリジナルミニゲームは「ハマノフの大運動会」

毎回楽しいミニゲームが入っている家庭用ポップンシリーズだが、今回はあのクラシック界の巨匠ハマノフがスポーツに挑戦！　その名も「ハマノフの大運動会」だ。「チキンレース」「鳥人コンテスト」などのミニゲームでハマノフと遊んじゃおう！



グライダーに乗ってその飛距離を競う「鳥人コンテスト」。世界新記録は出せるかな？

PRESENT

KONAMI様よりPS2用ソフト『pop'n music 13 カーニバル』を3名様にプレゼント！　詳しくは56ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Lotte*



『GuitarFreaksV3』&『DrumManiaV3』稼働記念特別企画

ギタドラアーティスト直撃インタビュー!!

ついに稼働が開始された『GFV3』&『DMV3』。今回はそれを記念して、ギタドラアーティストの三人にインタビューを敢行！　初登場となるKozo Nakamuraさんを交え、Jimmy Wecklさん、ショッチョーさんにお話をうかがったぞ。

曲だけじゃなくて、面白いクリップもギタドラシリーズの魅力の一つです。

一粒で5度おいしい楽曲が完成

――まずお聞きしたいのですが、今回は三人で合同制作した楽曲はあるんですか？

ショッチョー　残念ながら三人で合同制作した楽曲というのは無いんですよ。

Nakamura　でも、各自の曲にパートとして別の楽器で参加したりといったことはありましたよ。

Jimmy　全員一緒は今回無かったね。

――では、皆さんそれぞれの楽曲ではどのように関わっているんですか？

Nakamura　私の「Ring」という曲では、Jimmyさんにオルガンで参加してもらいました。後はショッチョーさんの……何だったっけ？

ショッチョー　「戻らない恋」ですよ（笑）。

Nakamura　その「戻らない恋」というグループサウンズの曲で、ギターを弾いてくれって言われたので弾きました。あ、これバラしちゃってもいいんだよね？

ショッチョー　いいんじゃないんですか。

――公開ありがとうございます（笑）。Jimmyさんとショッチョーさんのかかわりは？

ショッチョー　今回は絡んでないですね。

Jimmy　関係無いね。

ショッチョー　ちょっと、何でそんな冷たい言い方するんですか（笑）。

――突き放されましたね。

ショッチョー　いいんです、そういう扱いなんです私は（笑）。

――Jimmyさん個人で制作された楽曲についてお聞かせください。

Jimmy　今回は2曲制作していまして、1曲は亜熱帯マジ-SKA爆弾の方の制作で、もう1曲は隠し曲になるんです。

――それは気になりますね。どのような曲なんですか？

ショッチョー　あれは、言い表しにくいですね（笑）。

Jimmy　確かに言い表しにくいなぁ。

ショッチョー　めまぐるしく展開しますよね。

Jimmy　本当に展開の早い曲で、一粒で5度くらいおいしいっていう感じかな（笑）。

――制作過程が大変だったのではないですか？

ショッチョー　あ、そういえばあの曲はちょっと珍しい試みをしていて、クリップが先にあって、それに曲を合わせているんですよ。

Jimmy　通常の作り方とは逆ですね。いつもは曲に対してクリップを付けてもらうんですけど、今回は出来あがったクリップに対して曲を付けるという全く逆のパターンで制作しました。

――それでめまぐるしく展開して、一粒で5度おいしいと。

Jimmy　そうですね。自然変拍子という、サイコロを振ってテンポを決めてから、テンポを固定した状態で拍で合わせていくという微妙な方法をとりました。それで、割と自然に聞こえるようにいろいろな技術を駆使して作っていったんです。

Nakamura　それだけ聞いてもたぶん想像つかないですよね（笑）。

Jimmy　その曲をプレイしてもらえばすぐ分かると思いますよ（笑）。

――なるほど、プレイしてからのお楽しみですね。もう1曲はマジ-SKAとのことですが。

Jimmy　元はゲーム用ではなくアルバム用ということで書いていた曲だったんですが、紆余曲折ありまして今作に収録させてもらいました。僕の曲で、Jimmy名義ではなくマジ-SKA名義で出る最初で最後の遊んでいただける曲になります。もちろん演奏の方はメンバー全員でやっていますよ。

――残念ながら亜熱帯マジ-SKA爆弾としては最後となってしまいますが、仕上がりはどうですか。

Jimmy　楽しい曲に仕上がったと思っています。

ショッチョー　曲もそうなんですけど、これまたクリップが楽しいんですよね。



PROFILE

Jimmy Weckl



Jimmy氏個人としてだけでなく、亜熱帯マジ-SKA爆弾のメンバーとしても活躍。本作では隠し曲の制作もしており、そちらの楽曲に注目が集まる。

Kozo Nakamura



今までにも『Dragon Blade』や『Atalante』などシリーズでも人気の楽曲を制作。本作での新曲『Ring』もスピード感溢れるギターサウンドが注目。

ショッチョー



本作では、自身が好きだというグループサウンズの楽曲『戻らない恋』を制作している。制作スタッフの中でもギャグ担当とはJimmyさんの談。

Jimmy　なかなか面白い愉快なクリップに仕上がっているので楽しんでもらえると思います。

——ギタドラシリーズの曲に付けられるクリップは、カッコいいものやクールなものが多いですが、意外と面白いものも目立ちますよね。

ショッチョー　そうですね、ギタドラはほかの機種に比べるとそういうのが多いかもしれないです。

Nakamura　ショッチョーの曲に付けられたクリップは面白いね（笑）。

ショッチョー　以前、「無常の星」を作っていただいた方に今回も制作をお願いしたんですけど、また面白いものに仕上げていただきましたよ（笑）。

——確かに「戻らない恋」のクリップはとても楽しかったです（笑）。

ショッチョー　僕はそういうところでしか生きていけないので（笑）。

普通っぽいのは全員NG!?

——今回三人での合同制作曲は無かったそうですが、今後三人でやるとするなら挑戦してみたい曲（ジャンル）はありますか？

Nakamura　真面目な曲は絶対作れないですよね。

全員　爆笑

ショッチョー　でもそれはそう思います（笑）。

Jimmy　普通っぽくなるのは全員NGだろうね。かっこいいモノとか、美しいモノとか、ノリがいいモノとか……喜ばれる要素っていうのを全部つぶしていく形になるかな。

——そうなると、どんな曲になるんでしょうね。

Jimmy　笑えるでしょうね。

Nakamura　多分古い感じになるんでしょう。やってみたいですけど、かっこよくギターを弾いたらダメ出しくらいそう（笑）。

——その制作現場は楽しそうですね。

Jimmy　作るのは楽しいですよ、きっと。でもウケるのは難しいですね。

ショッチョー　そこが問題か（笑）。

——でもプレイヤーとしては恐いモノ見たさという部分もあるんですよね。

Nakamura　どうなんですか？

ショッチョー　いや、見ない方がいいと……（笑）。

——いやいや、でもちょっとだけ期待しちゃいます（笑）。さて、甲乙付けがたいとは思いますが、今までのシリーズで気に入っている曲は？

Nakamura　これまで作ったものはそれなりにみんな好きなんですけど、最近作った中では「Ring」ですね。テーマとしてスピード感とか疾走感を出したいなと思いながら作ったんですけど、分かりやすいメロディで自分のイメージ通りに作れた曲なので満足してますね。

ショッチョー　僕は曲数としてもまだ3曲目なのですが、今のところ自分のやりたいことがいろいろできた「戻らない恋」が一番気に入ってますね。

Jimmy　僕は昔からややこしいものがすごい好きで、たとえば「だまし絵」とか、ああいう"仕掛け"が好きなので、そういう部分を曲に取り入れてやっていますね。だからそれに引っかかってくれるとうれしく、逆に引っかかってくれないと寂しいです（笑）。そういった仕掛けが生きているという部分では「万華鏡」ですね。ほかは最初に作った「Waza」も好きです。どちらも自分で仕掛けがうまくいったと思える曲なので。

——それでは最後に稼働を心待ちにしていた読者への一言をお願いします。

Nakamura　今回『V3』で自分としては「Ring」という曲と「On Cloud Nine」というロング曲をまたやりました。わりとシンプルな曲ですが、パンク色のあるハードロックのような感じに仕上がっていますので、その2曲をぜひプレイしてみてください。

ショッチョー　ギタドラシリーズは操作方法が特殊なので遊びづらいかもしれないんですけど、1回でいいのでプレイしてください。「戻らない恋」よろしくお願いします（笑）。

Jimmy　『V3』から、TAGや仁といった若いエキスが注入されたわけですが……久し振りなんですよ、新しい人が入るっていうのは。それで若返りを図った『V3』をよろしくお願いします。

——本日はお忙しい中、ありがとうございました。

（2006年8月　コナミデジタルエンタテインメント神戸事業所にて）

PS2版『GuitarFreaksV2 & DrumManiaV2』が発売決定!!

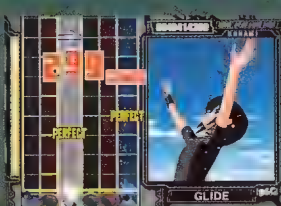
家庭用ギタドラシリーズというと、最近『MASTERPIECE SILVER』が発売になったばかりだが、何とさらに『V2』の発売も決定したぞ。気になる発売日だが、2006年11月22日予定とのこと。

今作では60曲を超える楽曲が収録され、アーケード版で人気のコンポーザーによる、家庭用完全オリジナル曲も収録予定なのだ。もちろんアーケードで人気を博した「ギタドチャンコ」もアレンジして収録されるようなので続報に期待してほしい。

また、家庭用新モードとして「プラクティス」モードが追加されるので、ギタドラ未経験の人はこのPS2版『V2』でギタドラを練習しちゃおう！



相手とスコアを競って勝敗を決めるギタドチャンコがどうアレンジされるか楽しみだ。



V2の楽曲はもとより、V3の楽曲も何曲か先行収録されるとのこと。

フェイバリットキャラクターズⅡDX

[illegible]横一線のレース!? 次回の首位は予想不可能！

1st	彩葉	【112.6pts.】
2nd	士朗	【99.6pts.】
3rd	ツガル	【95.2pts.】
4th	エリカ	【90.9pts.】
5th	斎宮	【73.6pts.】
6th	セリカ	【64.9pts.】
7th	麗天	【[illegible]】
8th	ダルマ	【51.9pts.】
9th	ナイア	【49.8pts.】
10th	セム	【47.6pts.】

1st
彩葉
112.6pts.

ランキングを見れば分かる通り、1位の彩葉と2位の士朗の差はわずか。さらに4位のエリカまで、ほとんど横一線の状態に！　あなたの1票でキャラクターの順位が入れ替わっちゃうかも!?　新キャラ「綉浮美」も参戦する、次回以降の結果はいかに！

投票者の声
だってかわいいから。（大阪府　逢阪瑞希君）／彩葉の一択です！（香川県　北線君）／明るい性格が好きです。（秋田県　葉音桔梗さん）／読者の想いが詰まったキャラだし！（福島県　駿君）

フェイバリットナンバーズⅡDX

これが[illegible]の力！ CARDINAL GA[illegible]

1st	Xepher	Tatsh	【250.0pts.】
2nd	ALFARSHEAR ~双神威に廻る夢~	TËЯRA	【[illegible]】
3rd	EDEN	TËЯRA	【81.7pts.】
4th	ピアノ協奏曲第1番"蠍火"	virkato	【57.7pts.】
5th	DoLL	TËЯRA	【52.9pts.】
6th	嘆きの樹	金獅子	【33.7pts.】
7th	Apocalypse ~dirge of swans~	Zektbach	【[illegible]】
8th	SigSig	kors k	【27.9pts.】
9th	D.C.fish	DJ MURASAME	【26.0pts.】
10th	waxing and wanding	[illegible]	【[illegible]】

1st
Xepher　Tatsh
250.0pts.

圧倒的な票数で「Xepher」が首位を独占している状況は変わらず。だが、最難関コース「CARDINAL GATE」の各曲が急激に票を集めつつあり、玄武の「Ganymede」も12位とランクイン間近。極みを目指すプレイヤーたちの人気を、一手に集めることになるか？

投票者の声
[illegible]

フェイバリットナンバーズGD

[illegible]

1st	月光蝶	あさき	【178.3pts.】
2nd	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【140.1pts.】
3rd	CaptivAte~裁き~	DJ YOSHITAKA feat. A/I	【108.3pts.】
4th	Concertino in Blue	佐々木博史	【70.1pts.】
5th	紫い鯛	あさき	【63.7pts.】
6th	魔法のタルト	Twinkle☆berry	【57.3pts.】
7th	雛	あさき	【44.6pts.】
8th	Agnus Dei	あさき	【41.4pts.】
9th	GLIDE	TËЯRA	【38.2pts.】
10th	SA-DA-ME	good-cool feat. すわひでお	【35.0pts.】

1st
月光蝶　あさき
178.3pts.

今月も「月光蝶」、「ヒマワリ」、「CaptivAte～裁き～」の人気3曲がトップを獲得！　10位以内にあさき曲が4曲ランクインしている状況も変わらず、あさき氏の人気にはまったく衰えが見られない。9月稼動の『V3』の新曲が、ここにどんな波紋を起こすか要注目！

投票者の声
毎日聞いてます。（千葉県　いせえび君）／手放せない曲。あさきさん大好きです！（愛知県　姫野苺さん）／アルバム最高ッス!!（埼玉県　塩坊さん）

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

新作、新曲の連続で人気も激変！　目が離せない激動の連続を見せる「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」では、さらなる激動を呼ぶあなたの票をお待ちしています。

「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズⅡDX」では、先月『ROOTS26』に登場し、新作『GOLD』でもその姿を見せた綉浮美の動向に注目が集まります。妹の牙城を崩せるか!?

「フェイバリットナンバーズGD」でも、最新作『V3』の新曲がランキングでどれだけ上位に食い込めるか、その後の伸びも含めて気になるところ！

投票は本誌アンケートハガキの「自由欄」の中に記入して行なってください。1枚のアンケートハガキで、3部門すべての1位～3位にそれぞれ同時に投票することができます。投票対象へのコメントも添えていただけると、さらに熱意が伝わってきてうれしいかぎり！　今月も投票者のみ抽選の権利を得られる、特別枠のプレゼントを用意して投票をお待ちしています！



今回も投票者の中から、抽選で3名様にPS2用ソフト『GuitarFreaks & DrumMania MASTERPIECE SILVER』をプレゼント！　ドシドシご投票ください。

リレ～コラム こなみっくす

第9回 DJ Yoshitaka

おいっす！　よしたかっす！

こないだTAKAさんに「次の、コラムよろしく！」といわれたのでコラム書きます。Yes、書きますっ！

あんまりこのコーナーの主旨が分かっていなかったので、とりあえずみんなのを読み返してみると、なんかそのときの気分で書けばいいという結論に至ったので今の気分を書きます。Yes、書きますっ！

でも今の気分とか一言で終わりそうだからやっぱり制作秘話とかにしていい？　新曲の話とかしていい？　貴重なスペース売名行為に使っていい？　ってことで今日は『beatmania ⅡDX14 GOLD』に収録されるであろう「CaptivAte～誓い～」について少し語ってもよござんすかっ？

実は先日ロケテストを行なったⅡDXの最新作『beatmania ⅡDX14 GOLD』にCaptivAteシリーズの最新楽曲が収録される予定なのです！　いや～早いものでCaptivAteも3作目となりましたね～。気付いている人もいると思うのですが今回の「誓い」の前半は現在全国で絶賛稼働中の『beatmania ⅡDX13 DistorteD』に収録されている僕のカスタムBGMが原曲となっていて、後半は「DistorteD」のサントラにも収録された「CUSTUM DRIVE」という曲が原曲となっとります。興味のある方はぜひ聞き比べて見てくださいねっ……とはいったものの聞き比べる方法無くねっ？　だって『GOLD』稼働したら『DistorteD』カスタムBGM聞けなくね？

俺言ってること矛盾してね？　てかそれ以前にまだ「誓い」も聞けなくね？

俺先走りすぎじゃね？

よっしゃぁぁぁっ！　程よく追い詰められたところできりあげじゃー！　楽曲の詳しい内容に関してはまたNEW SONGで切なさを織り交ぜた遠い目をして語りますっ！　Yes、語りますっ！

締め切りに追われてる感ありありの文章ですがこれで勘弁してくりっ！

さて！　次回はいよいよあの男の登場だっ！　泣く子も黙るⅡDXの「不沈艦」ことL.E.D.だぁぁ！　くわばらくわばら——！



次回はL.E.D.さんが登場！

BEAT RAIZING IIDX FAN SHOP

ROOTS26

ルーツニジュウロク



IIDXキャラに聞いてみよう！

Q 鉄火に質問です。鉄火はどの寿司が好きですか？ (ZETA君)

「好きなネタか……て、鉄火巻きって言えってこと？」

「お約束である。ズズズ〜。うむ、いい茶だ。イクラくれ♪」

Q エイリさんへ。愛するおバイクは復活しましたか？ ([illegible])

「それっスよ。聞いてくれ俺の魂の叫びを！この金髪が…」

「またソレか。今直してやってんだろ。……これどこの部品だ？」

キャラクターランキング TOP3



彩葉
「ほほほ。ちょ、ちょっとコスプレを（まだ戻らない〜）」

士朗
「……。そ、そうか。（それにしては、リアルな……耳？）」

津軽
「…しっぽ。……し、尻尾が今、動いたんですけ……痛ッ!?」

『サイレン』
英会話の教師。
日本語が達者。米出身。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。

『エイリ』
放浪のバイカー。サイレン宅にパラサイト。

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『鉄火』
寿司屋『鉄寿司』の長男。
彩葉たちと高校が同じ。

『デュエル』
元フーリガン。
「紅茶」と「寅さん」好き。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『聖奈』
ROOTS26オーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。ナイアの妹。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『ユーズ』
大阪出身のデザイナー。
ケイナの上司。

IIDXイラストギャラリー

日を追うごとに肌寒くなってくる今日このごろですが、体に気をつけてドシドシ投稿ください。比率としてはまだ少なめなCG イラストのメールによる投稿ももちろん大歓迎ですよ。



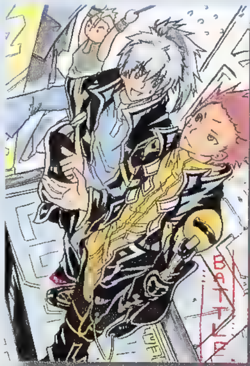
（神奈川県　綿雪さん）

「よし、行くぞお前たち！」

「あああー、賞金が～!?」

「この金で一旗あげるのさ～」

「この金で極上マグロ～握るのさ～」



（栃木県　柴竜代さん）

「も……もう一回な。今のは選曲をミスった♪」

「またかいな。ええ、ええ♪何度でもかかってきなさい」



「……いつかは、話せる時がくる。……今はこれで……」

（福岡県　くろのゴクさん）



（埼玉県　HISAYA_Rさん）

「さて……。来年の新商品を考えないとな。まずはトゲ……」



「兄様……。そろそろ……白い服を着てみようかと……」

「……フ。当然ながら却下だ。お前には黒こそが似合う」

（埼玉県　辺寿さん）



（千葉県　朔瑛人さん）

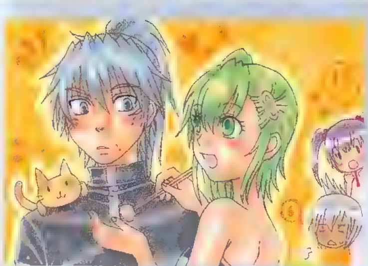
「お前って、何か高校生っぽくないよなぁ……？」

「エレキこそ、年……サバ読んでないか？　ホントは下？」



「ニャフー。やっぱりHalloweenはこうでなきゃネ～」

（愛知県　あやビーさん）



（愛媛県　蜂子さん）

「う……ちょっと立ち入れない雰囲気なんスけど……」

「兄貴、完全に俺たちが居ること忘れてるぞセリカ」



（埼玉県　みじんこさん）

「これ以上我等が周りに近づくな……。帰って親父殿に伝えな」



「ガッコー。学校♪　ツガと行きたいナー？」

「えぇ!?　き、来ちゃうの？ウチの学校？」

（千葉県　蒼稀古龍さん）

おたより募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページ参照）

DJ NUMBERS

〜ある日の夕方　識のゲーセン近くの大通り〜

うぅ〜……どうしよ〜。

どうって……頑張るしかないんじゃない？

ばってん、今か、あ……。

アレ……？

あー♪　センセいい所に。今「DOVA」の帰り？

ええ……、お二人はゲーセン帰りですか？

当たりー。ナイアさんがまたユーズさんを打ち負かしてたよ。

そうそう。けっこう皆集まってたよ。

それは私も見たかったデスねー。

それでねセンセーこれから時間ある？

今日は夕方までのクラスの担当でしたから大丈夫デスが……。

ラッキー♪ センセ、英語教えてください〜。

この娘、必須科目の英語の単位落としそうなんだって。

あぁ、大学の。

そーなのよ〜。意地悪な超ひっかけテストで……追試決定。

あらら。うーん、じゃあ家でなら。

大丈夫……？ 仕事で疲れてるんじゃ……？

いえいえ、レディーのお頼みとあれば。大丈夫デスよ。

わーい♪　レンさんサンキューです〜。じゃ、行こ行こー。

はいはい。ご招待させていただきますよ。

うーん、あ、サイレンさんご飯まだでしょ？　セリの代わりにお礼として今日は私が作りますよ。お買い物してから行きますね。

Oh-!　それはすばらしい！楽しみデスね〜。

ありがとーエリー♪ でも一人で大丈夫？

ああ大丈夫大丈夫。ゲーセンで気晴らしになったでしょうけどあまり時間が無いんでしょ。先に行ってて。

うう……この恩は3日は忘れねぇぜ〜さらばー。

はいはい。(何かリアルな数字ね)

〜20分後〜 サイレン宅にて

(ガチャ)ただいまー。

おジャマしま〜す(バタン)

(もぞもぞ……)アレ……？

あ……、セリカ？

こんばんわー。ちょっとレンさんに英語を教えてもらおうと思って。

あーそうなんだ。いらっしゃい。

まー、くつろいでくれや。コタツ入るか？

そーそー楽にして。

あのね……、ユーたちはココがだれのウチかご存知デスか？

チ……。

あはは。二人ともすっかり居座っちゃってるんだ。ゴメンねー、ちょっとおジャマしま〜す。

イイです。イイです。はいはいこれから真面目に英語のお勉強するんですからね。二人とも隣の部屋に行ってなさい。コタツも。

え、よかよアタシは別に。一緒でも。なんか追い出すようにして悪いし。

駄目デス。邪魔デス。

あー、このボケはー。セリカがいいって言ってるんだからいいだろーがー。なぁセリカ、みかん食うかー？

やけんよかよ。気を使わないで。じゃ、荷物ココに置かせてね。

ええ、どうぞ。……アレ？

そういえばニクス……。「DOVA」の今日の夜間授業……、あなたが担当じゃ……？

(ギクリ)

サボリッスよ。サボリ。

ばっ⁉　ち……違うってほら、腹痛がな……。

あ……、お腹痛いの？ じゃ、せっかくエリがご飯作ってくれるのに食べられないね。

あぁ、そうデスね。

な……何ぃぃぃいいい⁉ エリカの手料理か⁉

ふふふー♪ ばりうまかとよ〜♪

あ、大丈夫、大丈夫。俺がこいつの分食べますから。

そうデスね。腹痛じゃしょうがないデスねえ。

おや……おぉ？　コタツ入ってたらすっかり治っちまったぜ？

……………うわぁ。

10月は俳優やりつつ英会話。サイレン先生。

IIDX NUMBERS CHARACTER：06
NAME ： SIREN
AGE:26
BLOOD TYPE:A
BORN:LOS ANGELES
FAVORITE:HOUSE ERECTORO、ホットドッグ、髭

ロサンゼルス出身。時々キザなアメリカン。

毎朝の髭のお手入れは入念に。ハリウッドでアクターを目指したのに、なぜか日本で連ドラの脇役外国人エキストラ。事務所には所属せず、出番の無い日は英会話教室「DOVA」で勤務。わりと教室の生徒には好評である。

夜は仕事のストレスを癒しにⅡDX。旧バージョンに多かったハウスを好んでゆったりまったりプレイする。

自宅には、軍隊くずれの無気力ヤンキーのニクス、バイクで全国武者修行中(はどうした？)のエイリ、という二人が無理やり住み着いている。ニクスは英会話教室の講師、エイリはガソリンスタンドでバイトをそれぞれしているが、生活費を貰えた例がない。冷房と暖房を常に両立して使う無駄の多いニクス、変な食べ物を持ち込む大飯喰らいのエイリと(仲良く？)ストレスの多い三人の生活にも慣れてきた。

サムライやニンジャなど、日本の歴史文化にも興味があり、デュエルと歴史物の博物館を訪れたりもする。たまの休日に「ROOTS26」に服を見にも行くが、どこからか常に視線を感じて背筋が寒い。京都から訪れた彩葉の姉、緋浮美にいろいろと日本文化について聞いていると、店員のリリスと兎(？)1匹が何やら怪しい色の手作りゼリーを作ってくれた。しかし、それを食べて以降のその日の記憶が無く、ちょっと疑問に思っている今日このごろの英会話講師。



トップランカーに近付くためのコーナー！

KONAMI OFFICIAL

BEMANI トップランカー決定戦 Archive

「BEMANIトップランカー決定戦」のトップランカーと出場プレイヤーにスポットを当て、さらなるBEMANIシリーズの楽しみを追求している当コーナー。今月は『beatmaniaⅡDX 12 HAPPY SKY』決勝戦からDOLCE.とFINE*にスポットを当て、そのプレイスタイルを研究。さらに、スクラッチとBPM変化というⅡDX上達のための二大ポイントと、HI-SPEEDオプションを徹底解説！

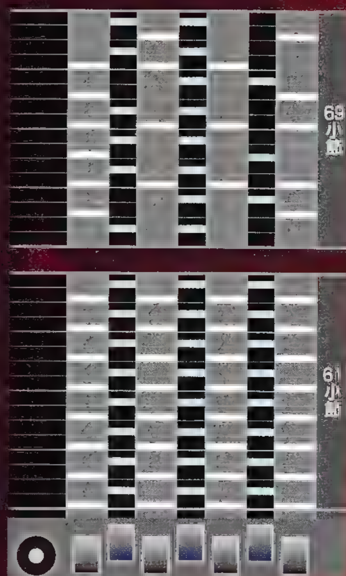
トップランカーのプレイに見る “V”(ANOTHER)のランダム譜面と正規譜面

“V”（ANOTHER）で正規のDOLCE.に対してランダムのFINE*という面白い対比が見られた決勝戦。この二人のプレイからオプションごとのスコアの狙い方を考察！

DOLCE.のプレイに学ぶ 正規譜面



ランダムがデフォルトともいえる昨今の事情を踏まえ、あえて正規譜面で勝負し、最高得点を獲得したDOLCE.。難曲をパターン化し、効率良くスコアを稼ぐ彼の手法に迫ってみよう。



正規譜面を学べ！

正規譜面でプレイすることの利点は、左に掲載した61、69小節間を完全にパターン化できることに尽きる。

まず61小節目、いわゆる「デニム地帯（四つ同時押しと三つの同時押しの交互）」でDOLCE.がとった手法は、右手で白鍵盤、左手で黒鍵盤を担当し、単純な交互連打として処理するというもの。また、次の69小節目もよく見ると実は白鍵盤→黒鍵盤～の交互になっていることが分かる。ここでもDOLCE.は右手を白鍵盤、左手を黒鍵盤に移動させ、交互押しとして対応することで大きくスコアを稼いでいたのだ。一つだけ白黒混合となる1＋6も登場するのだが、難なくつないでいたのはさすがのうまさ。

このプレイを真似するにあたって重要なのは、スムーズに両手を移動させ、また戻すこと。61小節目でいくらスコアを稼いでも、続く62小節目で崩れてしまっては意味が無い。また、69小節目はある程度パターンを覚えておく必要がある。

一朝一夕で身に付くことではないが、極めれば常に安定したスコアを出せる。一発勝負の場でこそ役立つこの奥義を、決勝戦1曲目に持ってきたDOLCE.、まさに技あり!!

FINE*のプレイに学ぶ ランダム譜面



驚異的なオブジェ認識能力で、若干のハズレ譜面程度は難なく光らせてしまうFINE*。こちらでは、彼のプレイを参考にランダムオプションが主流である理由とその利点、そして欠点を解説していこう。

ランダムの利点

同じ手で連続して打鍵しなければならないため、1234567や531といった横への階段は、どうしても光らせにくい。タイミングの取りやすさや負荷分散を考えると、左右交互にたたける譜面の方がスコアを伸ばしやすいものだ。そういった譜面を無理矢理に作り出してしまうのがランダムオプションの特徴、及び利点であり、スコアの伸ばしやすさからランダムが必須と言われる背景でもある。



正規よりもたたきやすくなる序盤・中盤では確実にピカグレを量産している。



69小節目で若干崩れてはいるものの、そこ以外で稼げるだけ稼ぎ、堂々のAAA。

ランダムの課題

“V”（ANOTHER）であれば、序盤や中盤の階段でスコアを稼ぎやすくなる分、同時押し交互連打や、上記で解説した61、69小節目のたたきやすさが譜面パターンの良し悪しに左右される、という寸法だ。

とはいえ、ハズレたとしても腕前次第でカバーできるのが面白いところ。FINE*のすごさは、一般的にハズレと呼ばれる譜面であっても、軽々と光らせてしまう基本性能の高さにあるといえよう。

トップランカーに近付くために

スクラッチとBPM変化を極める！

スクラッチに対する得点能力、そして曲中でのBPM変化への対応力は、中級者とトップランカーのスコアに大きな差を付けている、難しくも非常に重要な要素といえるだろう。

ここでは、これら上級テクニックに関する基礎知識や、練習する上で役に立つ楽曲表を掲載した。こういった細かな部分にも妥協なく修錬を積み、未来のトップランカーを目指してほしい!!

「光らせる」タイミング!!

スクラッチ

鍵盤をたたく動作が主となるⅡDXにおいて、スクラッチは「ターンテーブルを回す」という唯一にして特殊な操作を要求される。まずは効率のいい操作方法を体に覚えこませていこう。

「押し」を極める!!

最も効率のいいスクラッチの方法は、小指を小さく動かし、ターンテーブルを前方に少しだけ「押し」て取ること。余分な動きが生じないので、鍵盤とのコンビネーションに対応しやすいのが最大の利点だ。

スクラッチを光らせるタイミングをこの「押し」による操作で調整しておけば、スクラッチの出現頻度に関わらずスコアの上昇を望めるハズ。ターンテーブルは押してから反応するまでに一瞬タイムラグがあるため、「鍵盤よりも早めに押す」と光らせやすい。

ターンテーブルは小さく動かす

なるべくターンテーブルを動かさないように取れば、4分間隔のスクラッチをすべて「押し」で取ることも十分可能。入力タイミングを統一しやすい分、スコアが安定するのがポイントだ。ただし、ターンテーブルが柔らかい筐体では難度が上がる。

「引き」で取るポイントを覚えよう

8分間隔より狭いスクラッチは、どうしても「引き」で取らなければならないオブジェが出現する。曲ごとのスクラッチのパターンをある程度覚えておき、どこを「引き」で取るかを決めておきたい。

連続スクラッチが出現する、スクラッチの練習になる楽曲は右表の通りだ。



連続スクラッチ＋鍵盤地帯は、いかにスクラッチ動作で運指を崩さないかが重要。

『DistorteD』でのスクラッチ練習曲

曲名	譜面の種別	
Concertino in Blue		ANOTHER
CHECKING YOU OUT	HYPER	ANOTHER
19,November		ANOTHER
Buffalo		ANOTHER
rottel-da-sun	HYPER	ANOTHER
Cheer Train	HYPER	ANOTHER
Glorious Days	HYPER	ANOTHER
Halfway of promise	HYPER	ANOTHER
PLEASE DON'T GO	HYPER	ANOTHER
WAR GAME	HYPER	ANOTHER
one or eight	HYPER	ANOTHER
Really Love	HYPER	ANOTHER
Your Body	HYPER	ANOTHER
1st Samurai		ANOTHER
BABY LOVE		ANOTHER
Feedback		ANOTHER
雪月花	HYPER	ANOTHER
Close my Eyes for Me	HYPER	ANOTHER
D.A.N.C.E. ！	HYPER	ANOTHER
gigadelic	HYPER	ANOTHER
Kecak		ANOTHER
Tell Me More…	HYPER	ANOTHER
Wonder Bullfighter		ANOTHER
Catch Me	HYPER	ANOTHER
SCREAM SQUAD	HYPER	ANOTHER
オレはビートマニア！お前は何マニア？	HYPER	ANOTHER
ラクエン		ANOTHER

どうやって切り替えるか!?

BPM変化

タイミングを惑わせられる曲中でのBPM変化は、スコアアタックの天敵とも言えるギミック。難しい分、プレイヤーのうまさが如実に表れるポイントでもあるので、練習と対策を怠らないように！

基本は覚えて対応

曲中のBPM変化、巷では「ソフラン※」と呼ばれるギミックには、大きく分けて以下の三つのパターンが存在する。

A.倍速化、1/2倍速化
B.曲の展開にあわせて遅く（早く）なる
C.譜面難度を上昇させるための特殊な変化

A、Cは昔の楽曲に多く見られたが、『ⅡDX 8th style』以降は、楽曲の展開に合わせたBが主流だ。

BPM変化時にスコアを落とさないためには、何よりもまずそのポイントを確実に覚えておくことが重要。あとはパターンと楽曲ごとに対応策を練ろう。

AならばSUDDEN＋のオン/オフで簡単に対応できるが、Cは完全に覚えて対応するしかないのが現実だ。BはBPM変化の度合いにより、程度が小さく段々と変化するような楽曲は、それこそ己のリズム感を信じ、オブジェを目押しするしかないだろう。

ダブルタオルによる対応

BPMが高速化するポイントでスタートボタンを素早く2回押してSUDDEN＋を解除する、というのは基本テクニック。だが、BPM変化曲では、「全くSUDDEN＋をかけていない」のと同じ状態になってしまう部分が必ず出てくる。

例えば“A”では、普段BPM190付近をHS2.0～2.5とSUDDEN＋でプレイしている人も、前半でSUDDEN＋を下げておく関係上、BPM変化後をHS3とSUDDEN＋無しでプレイすることになるのだ。

そこで、面白い方法をご紹介。昔のようにタオルを持参して、BPMが最も早い状況に合わせてタオルを、低い状況に合わせてSUDDEN＋をかけるのだ。2段階までの変化なら、対応することができるぞ。

※ソフラン……BPMが激しく変化する曲を指す。『ⅡDX 2nd style』に収録された“SOFT LANDING ON THE BODY”が、非常に特徴的なBPM変化をしたことに由来。

『DistorteD』でのBPM変化練習曲

曲名	bpm	基本bpm	難度
Concertino in Blue	bpm:103～155	155	B
DUE TOMORROW	bpm:100～400	400	B
Ganymede	bpm:72～82	82	B
.59	bpm:123～135	135	B
era（nostalmix）	bpm:90～180	180→90→180	A
ABSOLUTE	bpm:60～144	144	B
CHECKING YOU OUT	bpm:108～216	108→216→108	A
empathy	bpm:85～170	170→85→170	A
era（step mix）	bpm:90～180	180→90→180	A
Voltage (feat. Hidemaru)	bpm:30～125	125	C
OVER THE CLOUDS	bpm:120～128	128	B
Regulus	bpm:120～128	128	B
tablets[A]	bpm:180～360	180	C
VJ ARMY	bpm:135～160	141→145→160→135	B
A	bpm:93～191	93→191	B
Glorious Days	bpm:40～83	83	B
MAX 300	bpm:12～300	300	C
Spooky	bpm:140～455	140	C
革命	bpm:83～148	148	B
airflow	bpm:40～148	148	B
DANCER	bpm:145～149	149	C
dual control	bpm:131～140	140	B
桜	bpm:13～320	300→320	B難

トップランカーに近付くために

HI-SPEEDを極める！

HI-SPEEDとSUDDEN＋を活用し、自分にあったオブジェ落下速度を作り出すことは、スコアを狙う上で最も重要なポイントといえよう。ここでは、HI-SPEEDオプションとBPMの関係、HI-SPEED倍率を使ってのオブジェ落下速度の調節方法、そして三つに分かれてきたプレイスタイル、それぞれの解説を掲載した。これらを熟読し、より良いプレイ環境の構築に役立ててもらえれば幸いである。

HI-SPEED	値
0.5	1.5
1	2
1.5	2.25
2	2.5
2.5	2.75
3	3
3.5	3.25
4	3.5
4.5	3.75
5	4

HI-SPEED値

HI-SPEEDオプションの数値ごとに、オブジェが落下する速度の倍率が定められている。ただし、これはHI-SPEED数値と同一ではない点に注意したい。

自分に合ったHI-SPEEDを見付けよう

換算表で目安を決定!!

右上のHI-SPEED倍率表とBPMを掛け合わせた数値が、最終的なオブジェ落下速度の指標となる。たとえば、BPM150の曲をHS3でプレイした場合は、150×3で「450」となる。BPM170の曲をHS2でプレイした際は、170×2.75で「425」となるので、BPM150の曲をHS3でプレイしたときよりも若干オブジェ落下速度が遅い、という寸法だ。各種BPMとHI-SPEEDにおける具体的なオブジェ落下速度指標数値は、下の換算表を参考にしてほしい。

個人差はあるが、最も出現頻度の高いBPM150程度の楽曲でSUDDEN＋の位置を調整して環境を整えるのが基本といえる。そこで、まずは自分の使うHSでBPM150の楽曲をプレイした際のオブジェ落下速度指標数値を割り出しておき、ほかのBPMの楽曲をプレイする際は、この値が近くなるHSをかけ、誤差をSUDDEN＋の上げ下げで調節するといい。なお、HS2、HS3、HS4それぞれでBPM150の楽曲をプレイした際に近いオブジェ落下速度になるものを色分けしたので、目安にしてほしい。

HI-SPEEDをかける？　SUDDEN＋を下げる？

キミはどんなプレイスタイル？

昨今、スコアラーにおけるHS & SUDDEN＋の活用法は三つに別れてきている。具体的には、限界までHSを高め、SUDDEN＋を上げるスタイルと、BPM150をHS2でプレイするなどHSを小さく、その分SUDDEN＋を限界まで下げるというスタイル、そしてその二つの間を取った平均的なものの三つ。普段とは違うスタイルを試してみるのも面白いぞ。

HI-SPEED換算表

	0.5	1	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5
90	135	180	202.5	225	247.5	270	292.5	315	337.5	360
100	150	200	225	250	275	300	325	350	375	400
110	165	220	247.5	275	302.5	330	357.5	385	412.5	440
120	180	240	270	300	330	360	390	420	450	480
130	195	260	292.5	325	357.5	390	422.5	455	487.5	520
135	202.5	270	303.75	337.5	371.25	405	438.75	472.5	506.25	540
140	210	280	315	350	385	420	455	490	525	560
145	217.5	290	326.25	362.5	398.75	435	471.25	507.5	543.75	580
150	225	300	337.5	375	412.5	450	487.5	525	562.5	600
155	232.5	310	348.75	387.5	426.25	465	503.75	542.5	581.25	620
160	240	320	360	400	440	480	520	560	600	640
170	255	340	382.5	425	467.5	510	552.5	595	637.5	680
180	270	360	405	450	495	540	585	630	675	720
190	285	380	427.5	475	522.5	570	617.5	665	712.5	760
200	300	400	450	500	550	600	650	700	750	800
210	315	420	472.5	525	577.5	630	682.5	735	787.5	840
220	330	440	495	550	605	660	715	770	825	880
250	375	500	562.5	625	687.5	750	812.5	875	937.5	1000
260	390	520	585	650	715	780	845	910	975	1040
300	450	600	675	750	825	900	975	1050	1125	1200

BPM150を基点とする

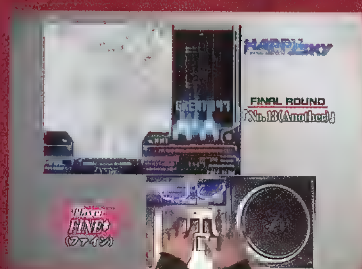
HS2

HS3

HS4



トップブレイヤーたちは、BPM150にHS4を合わせてプレイしているようだ。



FINE*のみ、BPM180近い曲に対してもHS4を使ってプレイ。HS重視派といえよう。

BEMANI研究コラム

ランダムのススメ

Text:ハメコ。

見えてない？それともたたけてない？

「落下してくるオブジェを目で見て認識し、パターンを分解して指の動きを定め、その通りに指を運動させる」……『ⅡDX』のプレイ中に繰り返されているプロセスである。これは「オブジェを認識、パターンを分解する」認識パートと、「分解したパターンを指の動きに変換、指を動かす」処理パートの二つに分けられる。認識能力が欠けていればオブジェが見えない＝指が動いても正しくたたけないし、処理能力が欠けていると指が追いつかない＝認識した意味が無い、となってしまう。上達するためには、二つの違った能力をバランス良く鍛えていく必要がある、ということになる。

認識能力を鍛える手段は、やはりランダム系オプションを使ってやり込む、というのが王道。難しければ難しいほど上達しやすくはあるが、それこそ処理能力が追い着き難いという弊害もある。なお、正規譜面を覚えた場合、「脳内の情報による補完」に頼る形になるため、「画面情報からの認識能力」は向上しにくい。

処理能力を鍛える際もランダムオプションを使うのが基本だが、左手の動きが悪いのであれば左片手をプレイしてみたり、スクラッチが苦手なのであればスクラッチ頻出曲を重点的にやり込むなど、こちらはよりケースバイケースでトレーニングしていけるだろう。

自分に足りないモノは何か、という自己分析を怠らないことが、上達にもっとも有用であると知ろう。



苦手だからといって避けるか、それでもやり込むかで上達の速度は大きく変わる。ま、ゲームだしあんまり肩肘張る必要も無いのだけれど。

二大トッププレイヤーインタビュー
『ポップンミュージック13 カーニバル』Final Round進出

Y.S-Y & POKO

今月のインタビューは、『ポップン13 カーニバル』のFinal Roundで激闘を繰り広げた二人のトッププレイヤーを直撃！　惜しくも優勝に届かなかった決勝大会を振り返ってもらった。

ファイナリストの二人、大会を振り返る

——トップランカー決定戦を振り返ってみて、感想はいかがですか？

POKO　ネット対戦だと目にするのは画面だけじゃないですか。だから大会で、実際に人と触れ合えるっていうのは面白かったです。

——今回お二人は惜しくも2位、3位だったわけですが、敗因はどのように考えていますか？

POKO　んー、やっぱりまぁランダムセレクトの選曲が悪かったですね、運が悪かった。

Y.S-Y（以下、Y.S）　レベルの上限が無かったからですかね。俺は高難度曲が苦手だし。自分で選曲してたら……そうですね、いい感じにはなってたんじゃないですか（笑）。

——Y.Sさん同様、pokoさんも高難度が苦手？

POKO　そこそこできるんですが……やっぱり上の人たちから見ると、できない方になっちゃいますね。

——みんな実力を出し合えました？

POKO　そうですね、Y.S君はY.S君なりの持ち曲があるわけだし。優勝したY.F君はY.F君で、高難度に持っていけるわけだし。僕は僕で、みんながそうそうフルコンできない曲を持っているわけで。

Y.S　だから分からなかったんじゃないですか、勝負は。

——事前に注目していたプレイヤーはいましたか？

Y.S　やっぱりあいつだよね（笑）。

POKO　そうだね。ダントツで実力が抜きん出ていたY.F君だと思います。

Y.S　1st Roundで3人のブロックが分かれたので、運命的なものをすごく感じました。クジを引く前に「3人ばらけるかなー」って言っていたんですよ。

POKO　クジ引きで本当に3人ばらけましたからね。「うおーっ！」って叫んでいました。

Y.S　そうそう、本当にビックリしたよね。

——決勝大会でのY.Fさんのプレイを見て、どう思いましたか？

POKO　練習プレイの時に"グランヂデス"（EX）のノーマルスピード、スーパーランダムを見て、「あ、これは勝てないな」と思いました（笑）。



見事Final Roundにまで駒を進めた強豪の3名。写真左端からY.S-Y、トップランカーのY.F、POKO。

トップランカーに懸ける想い！

——1st Roundを振り返ってみるとどうでした？

Y.S　一緒にプレイする人がどんなスタイルで、どんな譜面が得意なのか分からなかったのが怖かったですね。それが大会のだいご味ともいえますが。

POKO　一番違い人で大阪代表のたぬ@ケチさんじゃないですか。当日まで未知数の部分が大きかったので、怖かったですね。

——それで、pokoさんは伝家の宝刀を抜いたわけですね（笑）。

POKO　ホントは"DDR"（EX）はもっと先まで取っておくつもりだったんですよ。だけどこの二人相手じゃ勝てるか分からないと思って、選んじゃいました。二人の予選大会のスコアを見たら、結構いい得点を出している人たちだったんですよ。

——二人の当日の調子はどうでしたか？

Y.S　俺は普段、腕慣らしをしてから始めないとプレイに影響が出るんだけど、決勝大会では少しでも練習プレイができたから、そこまでひどくはならなかったですね。点数もそこそこ取れていたし、コンディション的には普通でしたね。

POKO　僕は……何とも言えません（笑）。

——トップランカー決定戦の開催を知って、すぐに参加しようと思いましたか？

Y.S　俺は思いました。

POKO　僕は社会人なので、エリア予選ぐらいまで進めればいいかなと思ってました。それから、「出られたらいいな」って気持ちから「出たい」って気持ちにもなりましたしね。

——次はトップランカーになる自信はありますか？

Y.S　いやー、それは難しいんじゃないかな。けど、ベストは尽くしますよ。

POKO　ルールとかコンディションとかにもよりますかね。ルールがそのままだったら、結構いける可能性もあると思います。僕が思うに「出られたらいいな」じゃ優勝できないと思うから、参加するなら「絶対優勝してやる」って気持ちで参加しますよ。

——最後に、プレイヤーの皆さんにメッセージを！

POKO　今、僕たちの下の世代がうまくなっているんですよ。そういう人たちがドーンと出てくるわけじゃないですか。彼らが絶対僕たちを超すんですよ。

Y.S　伸びが違うしね。

POKO　彼らが僕たちの実力を抜かせるように、頑張ってほしいです。

Y.S　俺は積み重ね、練習をしてここまでやってきたから、それに対して下の世代の人たちもうまい人のプレイを見て、自分と違う部分を見付けて研究したり、プレイ回数を重ねて実力を上げていったりしてほしいです。



難しいでしょうが、次もベストを尽くします

Y.S-Y
関東・甲信越エリア1代表。低難度の一定リズム譜面を得意とする。『ポップン14 FEVER！』のIRで総合1位に輝いている実力者だ。

参加するなら「絶対に優勝する」って気持ちで

POKO
アルカディア代表争奪戦優勝者。難曲のフルコンボを得意とし、"トラウマパンク"（EX）でフルコン達成。中～高難度譜面で高いスコアを出している。



キミのステップで世界一を目指せ！

Dance Dance Revolution SuperNOVA

今回は世界ランキング第2回の対応コースの紹介に加え、友達と楽しく遊べるバトルモードのオジャマオプションを紹介。内容盛りだくさんでお届けだ!





Text：飛鳥

DanceDanceRevolution SuperNOVA
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発 売 日：2006年7月（稼働中）
■使用基板：—

第2回世界ランキングの対応コースを紹介！

第1回のランキングはインターネットの「DDR SuperNOVA」公式サイトで閲覧可能だが、ランキングを見てみるとやはり日本勢の強さが目立っていた（2006年9月14日現在）。しかしながら、アメリカをはじめとする海外勢のプレイヤーもかなり健闘しており、日本勢もうかうかしてはいられないだろう。

今回は9月20日から開催されている第2回世界ランキングの対応コースを紹介しよう。大きな変化としては、今回はCHALLENGEのみの3コースでの集計となっている。どれも一筋縄ではいかないコースばかりなので、各楽曲をしっかり練習してから挑もう。各コースに登場する楽曲については右にまとめてあるのでそちらを参考にしてほしい。また、第2回の集計期間は日本時間で9月20日の15時から10月18日の14時59分までの予定となっているので、残り時間にも十分注意しておこう。

世界的に盛り上がりを見せてきた本作、まだ世界ランキングに参加していないキミも、この機会にぜひとびきりのスコアをたたき出して世界に殴り込みをかけてみてはいかがかな？



第1回の対応コースの手強さは記憶に新しいが、第2回はこれをさらに上回る難度!



ランキング結果や途中経過は公式サイト上で閲覧可能。ライバルの動向をチェック!

コース名：SuperNOVA

- **Dance Dance Revolution** 難易度：SP-7、DP-6［DIFFICULT］
- **Baby's Tears** 難易度：SP-5、DP-5［DIFFICULT］
- **JERK IT OUT** 難易度：SP-6、DP-6［DIFFICULT］
- **TOXIC (FT Company Edit)** 難易度：SP-7、DP-7［EXPERT］
- **WOOKIE WOOKIE** 難易度：SP-8、DP-7［EXPERT］
- **HONEY ♂ PUNCH** 難易度：SP-7、DP-8［EXPERT］
- **LOVE AT FIRSTSIGHT(TwinMasterplan Mix)** 難易度：SP-7、DP-6［EXPERT］
- **華爛漫 -Flowers-** 難易度：SP-8、DP-8［EXPERT］

8曲という曲数をこなさなければいけない本コースは、テクニックとともに集中力と体力が無いとクリアが困難なコースで、曲の難度も全体的に高めとなっている。普通のモードをプレイしている上ではほとんど味わうことが無い連続プレイの6曲目「HONEY ♂ PUNCH」以降は想像以上の疲労が襲ってくる。ほかの曲に比べて難度の低い前半3曲でどれだけ体力を維持できるかがカギだ。



コース名：BossRush episode Ⅰ

- **un deux trois** 難易度：SP-7、DP-7［EXPERT］
- **SEDUCTION** 難易度：SP-8、DP-8［EXPERT］
- **ORION.78(civilization mix)** 難易度：SP-9、DP-9［EXPERT］
- **MAXIMIZER** 難易度：SP-8、DP-8［EXPERT］
- **PARANOiA-Respect-** 難易度：SP-10、DP-10［EXPERT］

「ボスラッシュ」というコース名の通り、高難度曲が名を連ねる本コース。どの楽曲をとってみても相当の苦戦を強いられるだろう。後半はどの楽曲もBPMが200近く、「PARANOiA -Respect-」に至ってはBPM300という速さなので、BPMが変化する「un deux trois」（BPM70-140）と「SEDUCTION」（BPM95-190）での凡ミスに注意し、ミスの猶予回数をできるだけ残して後半に備えよう。



コース名：NAOKI SuperNOVA selection

- **Drivin'** 難易度：SP-6、6［DIFFICULT］
- **MARIA(I believe...)** 難易度：SP-6、DP-6［DIFFICULT］
- **My Only Shining Star** 難易度：SP-6、DP-7［EXPERT］
- **PASSION OF LOVE** 難易度：SP-7、DP-7［EXPERT］
- **CAN'T STOP FALLIN' IN LOVE -super euro version-** 難易度：SP-6、DP-6［EXPERT］

このコースは、NAOKI氏が制作した楽曲を5曲集めたコースになっており、全体的にBPMが150程に安定しているのでほかの2コースに比べるとプレイしやすい。しかし「PASSION OF LOVE」だけはBPMが78〜155と変化するので気を付けよう。譜面の難度はそれほど高くないので、今回から世界ランキングに挑戦してみようと思っている人はこのコースからプレイするといいだろう。



友達に差を付けろ！ BATTLEモードのオジャマオプションを紹介！

本作から導入された新モード「BATTLEモード」、みんな楽しく遊んでるかな？　このモードではプレイ中いろいろなオジャマオプションで相手のプレイを妨害することができるぞ。

オジャマオプションを発生させるには、まず正確なステップを踏んで中央のアタックメーターのゲージをためなければならない。このアタックメーターのゲージたまり具合によってアタックレベルが決まり、そのレベルに応じたオジャマオプションの中からランダムで一つ選ばれて相手に攻撃できるのだ。

また、相手からの攻撃を受けている間はゲージがたまりやすくなっている。しかもアタックレベルの高い攻撃ほどゲージがたまりやすくなっているので、相手からの激しい攻撃を正確なステップで乗り切れば一発逆転のチャンスとなるぞ。

今回はそんなオジャマオプションの一部を紹介だ。もちろんこのほかにも多数のオプションが存在するので、種類や効果を把握して、いつどんな攻撃を受けても対応できるように予習しておこう。



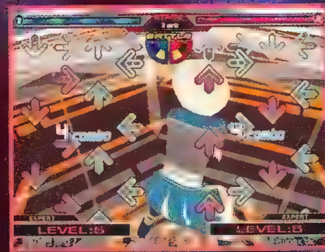
アタックメーターの量によって選択されるオジャマオプションの難度が変化。ちなみにステップの判定が高いほどゲージのたまる量は多くなるぞ。



BATTLEモードは1P側と2P側で曲の難度が変更できるので、実力差がある友達ともワイワイ楽しめるのだ。みんなでプレイして、楽しく体を動かそう！

難

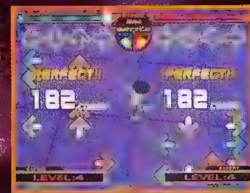
ダンススポットの上下左右が入れ替わる



通常左から←↓↑→と並んでいるダンススポットの順番が入れ替わるため、上級者にも効果絶大なオジャマオプションだ。順番の入れ替わりはランダムなので、この攻撃に対応するのは至難の業だぞ。

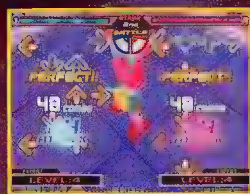
一部矢印の速度が＋1.5

一部の矢印のスピードが、周りの矢印のスピードに比べて+1.5される。つまり2.5倍の速度で動くのだ。写真では分かりにくいが、矢印が前の矢印を追い抜くことも！　オジャマ効果抜群！



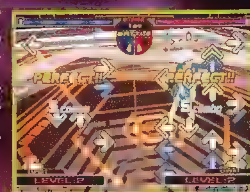
ダンススポットが階段になる

通常横1列に並んでいるダンススポットが階段状に変化。上級者でも踏むタイミングを間違えやすく、オジャマ効果は高い。



ダーク

矢印のタイミングを合わせるためのダンススポットが消失して踏むタイミングが合わせづらくなる。ステップゾーンの場所を思い浮かべつつ、落ち着いて踏もう。



スピード1.5倍

プレイ中に流れてくる矢印オブジェのスピードが1.5倍となる。BPMが速過ぎる曲でなければ対処は簡単。ほぼいつも通りにプレイできるぞ。



FLAT

通常のプレイでは4分や8分で矢印の色に変化があるのだが、その色の変化が無くなり、すべて同じ色になる。それ以外の効果は無いので、特に問題無くプレイできるだろう。



楽

早くも家庭用が発売決定！

家庭用オリジナルの要素も盛りだくさん！

好評稼働中の本作だが、前号で軽く触れたように家庭用『DDR SuperNOVA』の発売が早くも決定しており、先日行なわれた東京ゲームショウで初お披露目されたぞ。

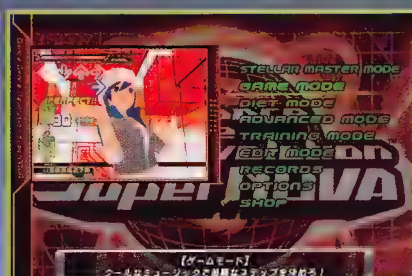
家庭用『DDR SuperNOVA』は、アーケード版の人気曲はもちろん家庭用オリジナル楽曲の収録や日本版では初収録となる楽曲をギュッと詰め込み、総収録曲数は70曲以上にも及ぶ。また、今回紹介したオジャマオプションが登場する「BATTLEモード」も搭載し、家でもみんなで楽しく遊べるぞ。

さらに、前作『DDR STRIKE』に搭載されていた、課題を一つひとつクリアしていく「ダンスマスターモード」がパワーアップし、「ステラマスターモード」として登場。やり込み要素が強くなり、前作以上に長く遊べる仕組みになっている。

発売は2007年春の予定ということなので、アーケード版でしっかりやり込みながらこの家庭用『DDR SuperNOVA』の登場を待とう！



アーケード版の人気曲に加えて家庭用オリジナル楽曲、そして日本版初収録の曲も多数登場するぞ。





「ダンスマスターモード」より、さらにやり込み要素を強く押し出した「ステラマスターモード」キミはクリアできるかな？

NAOKIが贈るDDR対談コーナー！

REVOLUTION & EVOLUTION

去る9月5日、本コーナー最終回の収録が行なわれた。最終回にふさわしく、今回のゲストはjunさん、Des-ROWさん、あさきさんという超豪華なメンバーでお届けするぞ。



DDRの特徴はやっぱりパフォーマー

NAOKI 『DDR SuperNOVA』ではKONAMIシリーズから多数の楽曲を収録しとりますが、今回は何と、「あさき」と「Des-ROW」をゲストに迎えました。パチパチパンチマニア（笑）。

（一同沈黙）

NAOKI まだ9月なのに寒いですね……。ということで『SuperNOVA』のサウンドディレクター『jun』も交えて、テンコ盛りMAXでいきましょか～！ まずは『SuperNOVA』に収録したあさきとDes-ROWの楽曲について話を聞こうと思うんですが、どんな曲収録したっけ？ ドカーン――！ 一同がく然？

jun あさきさんは「月光蝶」と「この子の七つのお祝いに」で、Des-ROWさんは「CURUS」と「男々道」そして「カゲロウ」ですね。お二人の収録楽曲ぐらい覚えてきてくださいよ～。何でいつもその場凌ぎなんですか～？ 大体そのノリも古くて疲れるんですけど……。

NAOKI 気持ちはいつでもティーンエイジャーやでっ！

（しばらくの沈黙）

NAOKI 場が凍っとるな。あさきとかどないやった？ 『DDR』に自分の曲が入ることは？

あさき こんな曲、どやって踊るねん！ みたいな。そんな不安で鼻がふくらみました。

jun もしかして、プレイされたことは無い……とか？

あさき ……ん？（笑）。

jun あぁっ⁉（笑）。

あさき いやいや、譜面を作っているところを後ろから見て、「DDR」の譜面のコツなんて何も知らんくせに「これもうちょっとあれじゃ――ないですかおめーこのヤロウ」みたいな雰囲気はありましたよ！ あとは何かもう、あの、今、僕の心が折れそうです。

NAOKI いわゆる何ですか、心のユニバースで踏んだということやな。うんうん。

あさき そうですね！ おかげで鼻の毛穴が大きくなりました。ここな、鼻。

jun も～、ついていけな～いっ‼ 何でいつもこんなノリなの～っ⁉

あさき かわいそうに……。

jun この人たちといると、私まで変なノリが移りそう～。悲しいよ～。で……話を元に戻してと。そうそう、あさきさんの曲はですね、けっこう高難度なんですよ。

あさき 見てみたいっすね。ロケテ行けばよかった。でも簡単にしてくれんかったら皆できへんやん！

NAOKI 絶賛稼働中なんで、アミューズメントスポットでじっくり見てもらいましょか～。伝えておくけど、あさきの曲、『DDR』のプレイヤーにも愛されとるよ。

あさき まじですか～。ありがとうございます。素直に喜んでおきます。

NAOKI Des-ROW御大はどないな所感っすか？

Des-ROW 「CURUS」が簡単で、初心者向けなのかなって思った。

jun 「CURUS」も稼働してから人気が続いてますよ。

Des-ROW それならいいか（笑）。「男々道」の方はやってないんですよね。でもあの曲で踊れんのかな？ とは思ったんだけど。

jun junは最近ハンドプレーにハマってるんですけど、手でやってもなかなか面白いですよ。

あさき それダンスダンスしてへんやん（笑）。

Des-ROW ハンドハンドレボリューションじゃん（笑）。

NAOKI 客観的に見て、二人には『DDR』がどんな感じに映るんか聞いてみたいんやけど。

Des-ROW 『DDR』は、やっぱりアピール性が高い。手の振りや動き次第で同じ曲でも好きにアレンジできるから、「見てくれよ！」っていう人には最高のゲームなんじゃない？

あさき あぁ、そういう感じしますね。シーケンスだけじゃなくて、個人で楽しむ要素がたくさんあるっていう印象は受けます。

NAOKI 全身を大きく動かすことを要求されるからかな。プレイスタイルの自由度は高いやろね。

Des-ROW 譜面覚えてしまったら好きなことやり放題だろうね。

jun イベントをやっても、パフォーマーの方々が結構多かったのでそれは特徴的だなぁって思いました。

あさき パフォーマーさんが多いですよね。やっぱ手が自由になってるっていうのは大きいですよねぇ。

Des-ROW そういえば手でフットパネル押す人とかいますよね。

NAOKI ホンマこっちが予測できないような、マジかよ～っちゅうプレイスタイルもあったよ。ごっつうエンタテインメントやんって感銘受けたりした。ダンスをマジでやってる人がやるとソレっぽく見えてくるという部分があるから、ほんま『DDR』にはいろいろなプレイヤーがおるんやろな。でもDes-ROWしかり、あさきしかり、サウンドは多面的だけど雰囲気というか……見た目はもろにかなり「ロック筋の人」みたいな方々ですが、『DDR』でロックチューンを収録することに関して、どう思う？

Des-ROW う～ん、まあアメリカはロック。……って適当なこと言っちゃったよ（笑）。でもロックもありでしょ、『DDR』って。

NAOKI リズムに合わせて体を動かすことがダンスとも言えるし。そう捉えるとロックもある意味タ

PROFILE



NAOKI

サウンドディレクター兼コンポーザー。初代から制作の根幹にかかわっているまさにDDRの産みの親というべき存在。



jun

本作の制作に当たり、その中心となって活動。制作のすべてに携わっており、今作では新たなDDRを見せてくれている。またNAOKIさんとはTËЯRAとしても絶賛活動中。

ロックもダンスもジャンル関係無く
リズムに合わせて体を動かすことがダンスであり『DDR』

テノリのダンスちゃうか？　って。俺がまとめてどうすんね～ん。

あさき　一人で何か言うとるで（笑）。つーか、BEMANIシリーズの移植曲のセレクトって、どんな基準だったんですか？

NAOKI　王道手段でな、ギタドラやポップン、ⅡDXの印象を強く感じさせる楽曲を集めようっていうところから始まったんよ。

jun　そうですね。それに今回は米国、欧州、日本で出すということで、世界で通じる英語曲が優先なのかなとは思ってたんですけどね。

NAOKI　まあそうは言いながらも、あさきの曲とかは海外のユーザーから見たときに"ジャパネスク"を感じるんとちゃうか？　って俺は思ったり。「この子の七つのお祝いに」とか。

jun　表記は全部ローマ字なんですけどね（笑）。

あさき　ながっ（笑）。

NAOKI　曲にリンクしたビジュアルとかもあれば、イメージがよりユーザーに伝わり、さらなるエンタテインメント性を感じさせられたのでは、と思ったね。

jun　そうですね。そんなこんなで選曲はそういう感じでやっていきましたよ。

あさき　そういうロック系のものって、どうなんすか？　いろんな意味で。なんか踊る系の曲を待ってる人たちに申し訳無いような気がして……。

jun　それは、違和感は無いみたいですよ。

NAOKI　マジで違和感無いんやて。

jun　ロックだからといって特に敬遠される要素にはなってないみたいですね。

NAOKI　それぞれのジャンルに対するスタンダードラインっていうのは確かにあるんだけど、ホンマ受け手がいいと思えるものならば、何でもありな感じがどんどん広がっているように思うね。

Des-ROW　ある意味ミクスチャーなのかな。

jun　そうですね、いい意味でミクスチャーな気がします。Des-ROWさんの「CURUS」は、聞いたときに『DDR』に合うなぁと思って真っ先に選ばせていただいたんですよ。

Des-ROW　それはありがたい。

NAOKI　俺の中ではDes-ROWのイメージは「男々道」ちゅう感じかな。これがDes-ROWの王道かなって。男の中の男ちゅう感じね。

jun　私が常に思っているのは、皆さんの個性を生かせればと。

あさき　（笑）。

jun　……何ですかその笑いは（笑）。

あさき　いや、何か（笑）。

jun　めちゃめちゃホントですよ。

あさき　よいしょ！　よいしょ！

Des-ROW　よいしょ！　よいしょ！

jun　あ～！　違いますよ～。

あさき　わっしょい！　わっしょい！

Des-ROW　わっしょい！　わっしょい！

jun　あ～やだ、もうすごいやだ～（笑）。本気でごいリスペクトしてるんですよ！

NAOKI　どこまでも続きそうなこの流れを断ち切ってと。よっしゃ、もし『DDR』が今後も続くならば、Des-ROW、あさき共々、楽曲の提供をしてくれるとごっつううれしいねんけど……い・い・か・な？？

jun　「いいとも」と言わせたいんですか？　さっきからほんっと～に寒いですって（笑）。まじめな話、ぜひともお願いしたいんですけど、いいかなっ？（笑）。

二人　よろしくお願いします（Des-ROW）
いいとも――!!!!（あさき）

あさき　ちょ、兄さん……。（Des-ROWをパシっとたたく）

NAOKI　あっさり塩味みたいな感じでまとまったな。そういえば家庭用『DDR SuperNOVA』の発表があったけど、junさんどうよ？

jun　東京ゲームショウで初めて皆さんにお披露目されるのですが、もちろん全部はプレイできないバージョンなので、全貌は発売まで乞うご期待です。やり込み要素が盛りだくさんでかなり長い間遊べる面白いものになってますよ。

Des-ROW　家庭用は何曲入ってるんですか？

jun　70曲以上ですね。

あさき　70曲も？　凄い。



jun　でも最初から全曲はプレイできないんですよ。やり込むことによってどんどんプレイできる曲が増えていくんです。ぜひ皆さんで一緒にプレイしてほしいです。

NAOKI　運動不足の方々、ダイエットしたい方々、いい運動にもなりまっせ!!　スポーツしながら楽しむみたいな感じでぜひどうぞ!!

あさき　NAOKIさんがスポーツ（笑）。

jun　最近運動不足じゃないですか？　そんなときは『DDR』やってくださいよ。

Des-ROW　しかも自分の曲で痩せられるよ。

jun　あ、そうだ、最後に聞いてもいいですか？『SuperNOVA』には新曲や移植曲で4曲TĒЯRAの曲が入ってるんですけど、どう思いますか？

二人　（沈黙）

あさき　……え？　それは「最高」って言うしか仕方無いじゃないですか。

三人　（爆笑）

jun　そ、そうじゃなくて！　いい悪いじゃなくて！

三人　よいしょ！　よいしょ！　よいしょ！

jun　黒い！　みんな黒い！（笑）

NAOKI　だって、きれいごと言ったってなぁ。

jun　いやいや、だってさっきはほらお二人の――。

あさき　天然怖いよう。

Des-ROW　（爆笑）。

jun　お二人の曲について……ほら――。

あさき　ジューンジュン！　がーんばれ！

jun　うわーむかつくー！　もういいよ～！（笑）

Des-ROW　冷静な話、一番ヒットしてるじゃん。別によいしょでも何でもなく。

あさき　いや、でもそうですね。機種問わず愛されてるなあっていう印象が大きいです。場所を選ばず、遊んで良し、聴いて良し！　みたいな。僕にはできないことなので、素直に凄いと思います。

NAOKI　俺もなぜか紛れてよいしょ！　よいしょ！

jun　質問悪かったのかなぁ～？　そういうんじゃなくて……。

あさき　だって自分の曲を「どうですか？」って聞く人初めてで、チョットちびりました……。

Des-ROW　しかも面と向かって（笑）。

jun　だからそうじゃないってば～!!（泣）

（2006年9月5日　コナミデジタルエンタテインメントにて）

PROFILE



Des-ROW

ポップンシリーズをはじめ、ギタドラシリーズやⅡDXシリーズにも多くの楽曲を提供するコンポーザー。



あさき

ギタドラシリーズのコンポーザーで、最近ではポップンにも楽曲を提供しており、ギタリストでもある。

ついにHELL14コース解禁！

pop'n music FEVER!

ポップンミュージック14フィーバー！



ジャンル：フィーバー ロボ
タイトル：踊るフィーバーロボ
アーティスト：ダニエル＆eimy と よしくん

隠し要素が全解禁されて、"フィーバーロボ"やee'MALL楽曲が遊べるようになったよ！今回は解禁されたHELL14コースの中から"サイバーフラメンコ"(EX)を攻略！

ポップンミュージック14 FEVER!
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発 売 日：稼働中(5月)
■使用基板：——

地獄でフィーバー！ ポップン14



最終話はおなじみのHELLコースが解禁！ 6話で一度敗れた楽曲たちがEX譜面として帰ってくる!! すべてレベルは42とやり応え抜群だよ！

HELL14コース

最終話で解禁されるのは6話の楽曲たちのEX譜面。どれもこれも手ごわい難度になっているよ！

演説（EX）

ハイパー譜面で変則的なリズムで降ってくるポップ君が、さらに同時押しとなって追加される譜面。ラストに高速階段が待っているので、最後まで油断をしないで気を引き締めよう。

ケンカドラム（EX）

EX譜面では、ノーマル譜面やハイパー譜面時に後ろで流れていた音を押すことになるので、うまくリズムに乗りながらさばこう。基本的に3個や4個の同時押しが細かい階段に混ざってくるので、取りこぼさないようにね！



階段に同時押し、この譜面密度と超難度のプログレッシブバロック（EX）。最初はさらに難しく作られていたんだって。

プログレッシブバロック（EX）

同時押し複合階段、トリルを押しながらの同時押し、手のすばやい位置移動をしなければいけない配置など、HELL14コースのラストを飾るにふさわしい難度の譜面。曲のすべてが難所で、どこか一カ所でもミスをすればクリアできないほどシビアな譜面構成になっているよ。

BEMANI Enjoy! Music Games

ee'MALL楽曲解禁!!

全解禁時には、ee'MALL楽曲も遊べるようになるよ。今回はその楽曲たちを、出典元別にリストで紹介！

ジャンル名	曲名	アーティスト名
ee'MALLオリジナル		
ガァバホップ	説	Des-ROW・組
アーバンブルース	Entrance	ナヤ～ン with 樽木栄一朗
イーラップ	NickBoys	Nick Boys
カレッジポップ	ペパーミントは私の敵	常盤ゆう
ジャズワルツ	CLOUD	WORLD SEQUENCE・
ジャハメタ	craze for you	TAKA feat. 百太郎
スウィング歌謡	花見で一杯	亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI
ハイパーJポップ3	1／6billionth	TËЯRA
ヒップホップ	ラスネール	mur.mur.kurotoh
ビートパンク	Moonlight Prayer	Sana
ジャジードラムンベース	I really love you so	SLAKE feat. MIKA
メロパンク2	lime-light	Des-ROW＋2

ジャンル名	曲名	アーティスト名
From GUITARFREAKSシリーズ、From drummaniaシリーズ		
ギターパンク	Happy Man	Mutsuhiko Izumi
ゴアトランス	IMPLANTATION	TOMOSUKE
ジェットコースターポップ	jet coaster☆girl	TOMOSUKE feat. Three Berry Icecream
スウィングワルツ	CHOCOLATE PHILOSOPHY	常盤ゆう
スカロック	スイマーズ	亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI
パンク	そっと。	鈴木愛
ブラスロック	三毛猫ロック	亜熱帯マジ-SKA爆弾
プログレッシブ	The Least 100 sec	Sasaki Hirofumi
ミクスチャー	VOIDDD	Des-ROW feat. Kevin Vecchione
ロシアンポップ	BALALAIKA,CARRIED WITH THE WIND	Julie ann Frost

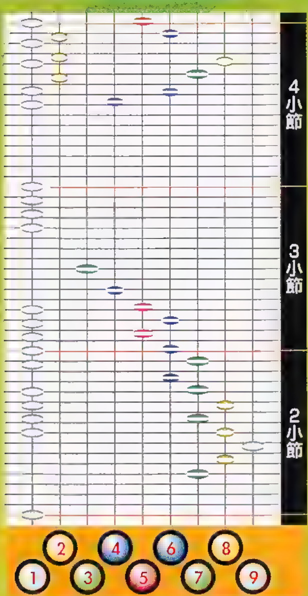
サイバーフラメンコ

BPM変化に高速階段とトリッキーな譜面であるHELL14コースの一番手、サイバーフラメンコを攻略するよ！

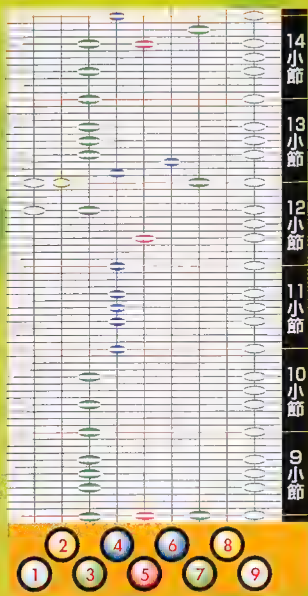
タイトル：hora de verdad　アーティスト：Vandalusia改　LV：42　BPM：140-280

POINT A 左のリズムをしっかり！

右手でメロディーとなる階段を押しつつ、左手でリズム部分の1の縦連打を押す箇所。HI-SPEEDオプションを後半のBPM280に合わせるため、このBPM140の部分は適正スピードの半分の状態で対処しなければならない。譜面を見てたたくのではなく、左手のリズムに乗ってボタンを押そう。



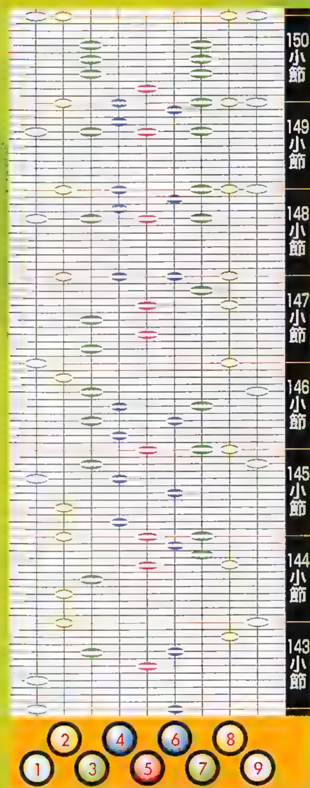
POINT B 入れ替わるリズムに注意



BPM140の低速ゾーンが終わって280に切り替わる部分。右手は9の4分押し→16分押し×3の「タンタタタン」をずっと続くようになっている。

左手の部分は右手のリズムの小節＋4分押し×4が交互に混ざる譜面。12小節目は5→1＋ →1＋ と変則的な4分押しになっているので注意。

POINT C 最後まで油断しないで！



一定のリズムではない階段が随所に散らばっているので一つひとつを見逃さないことが重要。譜面の配置さえ理解できていれば、BPM280と言えどそこまで難しい譜面ではないので慎重に対処しよう。

148小節目から最後の部分にかけて待ち構えているのは、4つ同時押し、→両手で交互→5つ同時押しが2セット。さらに5→ ＋ × という押しにくい配置の同時押しがある。ここでゲージが一気に減ってしまうのでボタンを押しはずさないように。左にある譜面を見てしっかり予習しておけばそこまで怖くはないぞ。

ここでは紹介していないけど、140小節の2個同時押し階段を抜けたすぐ後に最後の難所が待ち構えている。

142小節目までの難所を赤ゲージで抜けきった後も曲の最後の最後まで譜面が詰まっているので、ラストまで気を抜くところは無いよ！



5の後に来る3＋7の同時押し3連打は、連打部分が間に合わずにBADを出してしまいがち。意識しておくことがオススメだ。

ee'MALLで配信されていた楽曲が『FEVER！』で自由に遊べるようになったよ！今回はその楽曲たちをジャンルごとに分けてどーんと公開。ee'MALLのオリジナル楽曲や、いろんなBEMANIシリーズからの移植曲がたくさん入っているよ！このee'MALL楽曲たちはBEMANIカテゴリーにあるので、そこから選ぼう。

前作からカードを引き継いで遊んでいる人は、クリアメダルや点数も引き継がれるよ！　ee'MALLをやったこと無いという人は、ぜひプレイしてみよう！　やったことがある人も、また何か違う発見が得られるかもしれないよ？　さまざまな条件でレッツエンジョイプレイ！

ジャンル名	曲名	アーティスト名
From beatmania シリーズ（5鍵盤・AC）		
2ステップ	HEALEN	positive MA
UKガラージ	Jack and Mark Get Busy ！	Distant Soundz Feat.MC Image
ギターポップ	SURGE LINE	positive MA
グラインドコア	STEEL CAGE	Des-ROW
サイケデリック	perfect sunrise	MIRAK feat. Brian Smith
ニュージャズ	Feel The Light	TOMOSUKE
ハウス	What is Love ?	TOMOSUKE
ハッピーハードコア	BE LOVIN	D-crew
ヒップホップ	7000 Questions	アルファ
ボサノバ	Cappuccino bossa	HASHED BOX
ミクスチャー	rock the beatz	ASLETICS
ミクスチュアル	COREDESAT	Des-ROW
メロコア	S.F.M	KC hospital
モッズ	WATCHINGOUT	DJ NAGUREO

ジャンル名	曲名	アーティスト名
From beatmania IIDX シリーズ		
サイバーロック	DIAMOND JEALOUSY	AKIRA YAMAOKA
スピードガラージ	I'm In Love Again	dj TAKA
トランス	Colors	dj TAKA
ハウス	OVER THE CLOUDS	Lala Moore
ビートロック	memories	dj TAKA
From beatmania III		
ガラージハウス	Stay with me	DJ nagureo feat. Robbie Danzie
ヒップホップ	Badboy flygirl	U.M.E.D.Y
From Keyboardmania シリーズ		
K-クラシック	AKUMAJO DRACULA MEDLEY	矩形波倶楽部
50'S	Shake ！	Bunmei
From Dance ManiaX シリーズ		
トライバル	AFRONOVA PRIMEVAL	8-bit
From DanceDanceRevolution シリーズ		
ガールズロック	BRE∀K DOWN ！	BeForU

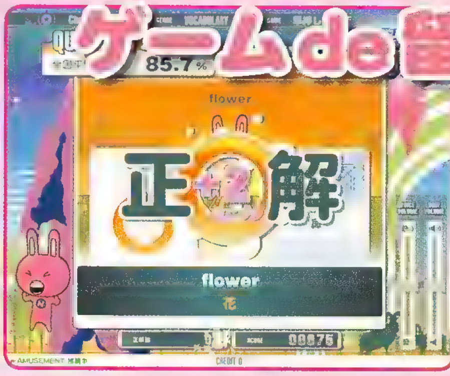


NOVAうさぎと一緒に、楽しみながら ゲームde留学!?

TVCMでおなじみの駅前留学『NOVA』のイメージキャラクター、「NOVAうさぎ」の愛嬌あふれるアニメーションを楽しみながら、英語の勉強ができてしまう新感覚教育ゲームが登場。タッチペンをうまく使って数々の問題にチャレンジ！



e-AMUSEMENTにはもちろん対応。ICカードを作れば全国ランキングやイベントに参加できるぞ。



正解するともらえるミニツクで昇級を目指そう。入力はタッチペンで行なう。アーケードでは新しいデバイスだ。

4つのゲームモードで効率よく英語力アップ

メインとなるゲームモードは4種類で、三つのミニゲームに挑戦できるぞ！ ICカードが無いと遊べないモードもあるので、なるべく作ろう。ICの認識は「挿す」のではなく、読み取り口に「乗せる」だけでいい。



カード認識後はすぐにしまってOK。これなら忘れてしまう心配もナシ？

英語力診断

初級～上級から好きなコースとジャンルを選んで、お任せで三つのミニゲームでレッスン。ICカード無しのお試しプレイにも最適。全国ランキングも分かるぞ。

メインモード

リスニング、ボキャブラリーなどに分けられたジャンルから、好きなミニゲームを選んでプレイ。遊べるミニゲームの種類は昇級するにつれて増えていくぞ。

復習

メインモードと同様の手順で遊べるが、過去にプレイして間違った問題と、一度も出題されなかった問題が出題される。これで苦手ジャンルをフォローしよう。

全国テスト

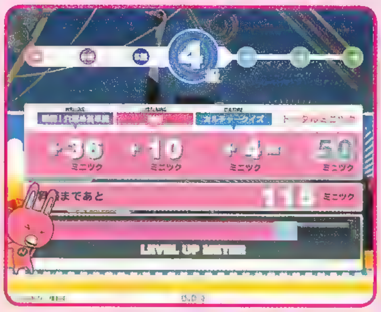
一定期間など、何らかの条件に沿って配信されるイベントモード。全国のプレイヤー同士で英語力を競い合おう。上達の度合いを試す機会としても最適！

ミニツクとスコアを稼いで全国ランキング入りを目指せ！

メインモードと復習モードでは、出題された問題に正解するたびに「ミニツク」が得られ、この「ミニツク」を一定量をためることで昇級が可能だ。また、正解率など総合力を測る指標となるのが「スコア」だ。全国ランキングはスコアを基にして順位が出るぞ。

ミニツク

昇級に必要なポイント。未出問題や不正解問題を正解すれば増加するが、過去正解した問題をミスすると減算。



ミニツクがゲージを振り切れば昇級可。昇級しないことも可能で、スコアを高められる。

サテライト別の少人数レッスンで遊びながら英語力が上達！





NOVAうさぎのゲームde留学!?
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：エデュテインメントゲーム
■操作方法：タッチパネル+タッチペン
■発売日：2006年10月中旬稼働予定
■使用基板：—

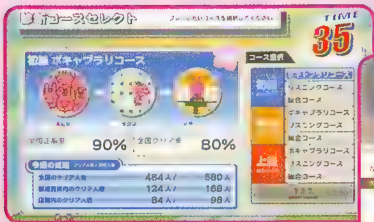
Text：C・LAN

e-AMUSEMENTで数々の実績を誇るコナミから、タッチペンを使った新型ゲームが登場！ 愛嬌あふれるNOVAうさぎといっしょにミニゲームに挑戦しよう。楽しく遊びながら英語力が上達しちゃうぞ！

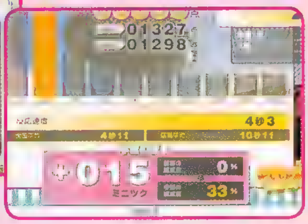
診断コースを選んでゲームを始めよう



ここではプレイの手順やミニゲームを紹介！　どのモードで遊ぶ場合も、三つのミニゲームをプレイできるぞ。初挑戦の際は、まず英語力診断モードで遊んでみよう。低学位ではプレイできない上級問題も体験できるのだ。これでプレイの感覚がつかめたら、メインモードで本格的にゲームを開始！　少しでも早く昇級したいなら、得意なジャンルを続けてプレイ。問題をコンプリートしたいやり込み派は復習モードがオススメだ。



英語力診断モードのコースは3種類。いい成績を出せれば、さらに上のコースも!?



メインモードと復習モードでは、プレイ内容に応じたミニツクをゲット。

データ閲覧でプレイ履歴をCHECK!

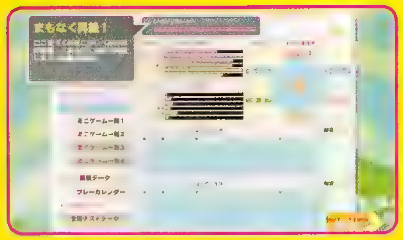
データ閲覧ではプレイ履歴や昇級日が分かるカレンダーや、ジャンル別の正解率を確認できる。これもゲームモードの一つだが、もちろん見て終わりということはない。続けて好きなゲームモードをプレイできるぞ。



プレイカレンダーで前回プレイした日も一目瞭然。継続は力なり！

苦手なジャンルも一目でわかる

線グラフやレーダーチャートで八つの項目をチェックできる。これを参考に総合力を伸ばそう。



初級コースで遊べる五つのミニゲームを紹介



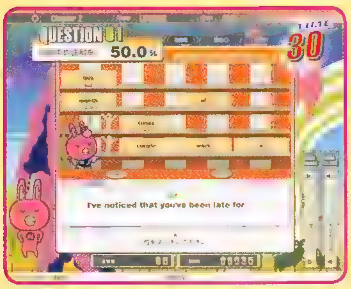
英語力診断モードの初級コースと、低学位で遊べるミニゲームは10種類。その中から5種類のルールを解説しよう。ミニゲームの種類は学位に応じて増えるほか、同じミニゲームでも学位が上がれば難しくなっていく。

風船割り　ボキャブラリー



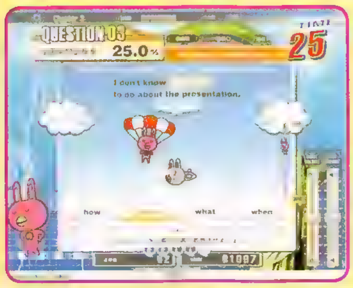
タッチペンでNOVAうさぎ風船を割って、奥に隠された英単語の日本語訳を答えるゲーム。早く割るだけではダメなのだ。

射的　リスニング



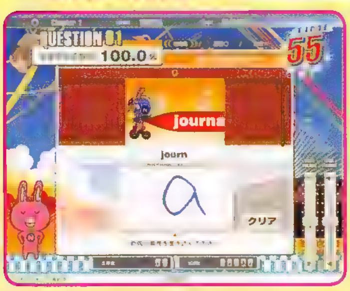
英文を聞き取り、その順番通りに単語が書かれた的をタッチ。英文を正しく聞き取れれば正解だ。最後に和訳が表示される。

パラシュート　表現



一部分が抜けた英文を完成させる。雲をタッチすると風が吹いてNOVAうさぎを動かせる。うまく正解の上に着地させよう。

動体視力　ライティング



カーテンの間を走り抜けるNOVAうさぎのマフラーに書かれた英単語を書き取る。正解するごとに視界が狭くなっていくぞ。

カルチャークイズ　カルチャー

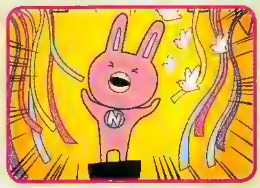


海外の文化や団体、施設などの知識が試される4択クイズ。国際社会を生き抜くには、英語力だけではなく知識も重要なのだ。

NOVAうさぎの魅力とは？



本作のメインキャラクターとして堂々の主役を張る「NOVAうさぎ」は、うさぎのようでうさぎじゃない、鳥のようで鳥でもない……そんな癒し系のホンワカ生物。これまで何バージョンものTVCMがオンエアーされ、関連グッズもたくさん登場しているおなじみの超人気キャラクターだ。NOVAうさぎはすべての問題にいろいろな姿で登場してナビゲートしてくれるぞ。余裕があれば、その言動にもじっくり注目してみよう。



ミニゲームでは、あの独特の口調で「はじめ」や「天才〜」など、ナビゲーターも務めてくれる。

NOVAうさぎプロフィール

名前：NOVAうさぎ
正体：不明（うさぎでも鳥でもない）
性別：不明
年齢：不明
国籍：不明
特徴：外国語を"いっぱい聞ける"うさぎの耳と、"いっぱいしゃべれる"鳥のクチバシを持つ、ピンクの不思議な生き物……。
性格：小生意気だけど、なぜかカワイイ雰囲気をかもし出している。たとえ意地悪されても、仕返しをすることは無く、めげずにマイペースに生きている。



次回は……上級編のミニゲームを紹介

ニューバージョン解析＆新企画発動！

THE iDOLM@STER アイドルマスター

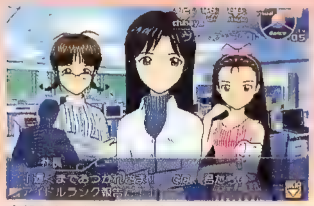
発売一周年を迎えても、話題に事欠かない「アイマス」ですが、今月号からはさらなる新企画をご用意しました！

アイドルマスター
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2005年7月下旬（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256

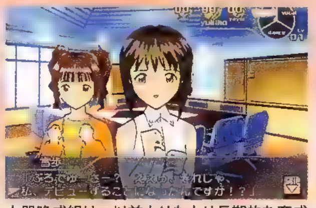
芸能記者:田渕健康　イラスト:saxyun

バージョンアップによる育成速度の調整

7月に行なわれたバージョンアップを経て、システム的にはさまざまな変化を遂げた本作。プロデューサーの皆さまは新バージョンと旧バージョンとの違いを実感しているでしょうか？　全体的に見ると、シビアだったゲームバランスの箇所がかなり緩和され、「より遊びやすく」なっていると感じたのではないでしょうか。今月は、その中でも最も顕著に調整が加わった「アイドルの能力値の育成」にスポットを当てて解説していきます！



序盤からイケイケで育成できた急成長組にも、大きな変化が!?



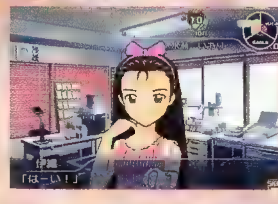
大器晩成組は、以前よりもより長期的な育成が可能となった！

育成速度「早」チーム

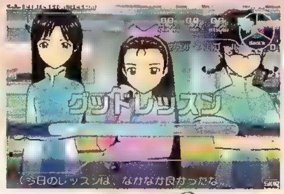


アイドルを成長させる過程で、15週を超えたころから徐々に始まる「能力減退期」。減退期には大きく分けて、最初の波である"第一次減退期"と、30週以降にやってくる急激な減退"第二減退期"の二つが存在する。

千早、律子、伊織の三人は能力上昇は以前と同じく早いものの、第一次減退期の減退の幅が大きくなってしまった。彼女たちがユニットメンバーに居る場合には、よりスピーディーなランクアップを目指さねばならなくなったわけだ！

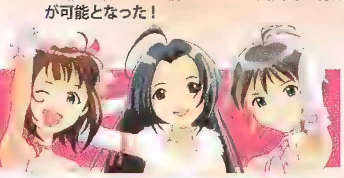


初期能力、上昇値は以前とほぼ変わらぬ優秀さ



序盤に能力を上げ、一気に逃げ切りを計れ！

育成速度「普通」チーム



春香、あずさ、真は育成進度、減退速度が9人の中でも中間に位置するバランスのいいキャラクターで、安定した人気を保っていた。実は彼女たちは、第一次減退期の減退の幅がやや小さくなっており、育成計画にやや余裕を持たせることが可能となった。育成進度は以前のバージョンとほぼ同じなので、総じて見れば最も優遇されているグループといえるだろう。

序盤にじっくりと力を付けた後、中盤以降に上位オーディションに挑んでいくのも手だ。

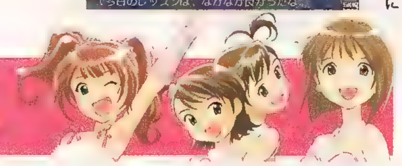


バランス型だった彼女たちは、さらに使いやすく！



能力も伸びやすいので、育成計画も立てやすい。

育成速度「遅」チーム

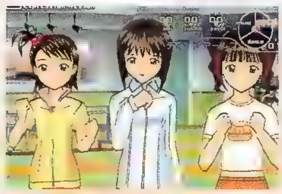


手間の掛かるコほど可愛いと言うが、育成速度は遅いものの多くのプロデューサーに愛を注がれているこのグループは、10人の中で最もパワーアップを遂げている!?　もともと減退速度は緩やかだったものの、今バージョンからは第一次減退期を過ぎてもほとんど能力は減退しない体質に！

ゲーム後半の第二次減退期まで、じっくりと勝負できるようになった。しかし、成長率の悪さは以前通りなので、あまりにスローペースだと危険。



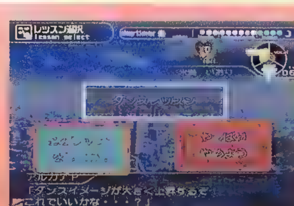
3枚目のシングル直前でもまだまだ元気！



長期的なレッスンで力を蓄えよう！

あきらめずにチャレンジ！ オーディション落選後のリカバリー





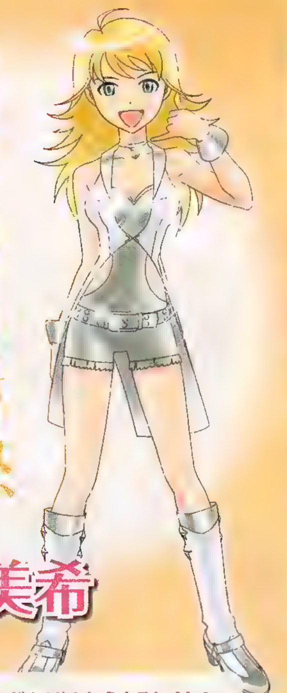
ファミ通Xbox 360×アルカディア合同企画スタート！



W@iTiNG ROOM 360

ついに家庭用にも進出することになった「アイマス」ですが、このムーブメントを逃すアルカディアではないわ！　という鼻息の荒さをもってして、ファミ通Xbox 360との合同企画で360版『アイドルマスター』をバックアップしていきたい今日このころ！　ご声援宜しくお願いします！

14歳のニューフェイス、鮮烈デビュー!!



ほしいみき
星井 美希

「ミキ、ラクしながらがんばるからよろしくね!」

最高のルックスとスタイルを有し、どんなことでも器用にこなせる女の子。まさにスーパーアイドルになるために生まれてきた美希だが、苦労を知らない人生を歩んできたため、過度の世間知らずなのが珠に傷らしい!?



帰ってきたギンザドリル 新キャラの秘密に迫る！

伊織　にひひっ！　久しぶりの登場ね！
　やっぱり、アイマスの記事には私たちがいないと締まりがないわよね〜……って、あれ？　私たちって、ギンザドリルを解散して"真・ギンザドリル"へと進化を遂げたんじゃなかったかしら？

やよい　はわ！　きっと、時間が巻き戻っちゃったんですよ！　タイムリープだよ伊織ちゃん！

伊織　タ、タイムリープって……『ナムコベースボールライブ2005』のタイムスリップモードじゃあるまいし、そんなことあるわけないじゃない！

やよい　でもでも、私も最近タイムリープしたことあるんだよ！　一昨日、家のお米が無くなったから買ってきたんだけど、昨日見たらまたお米が無くなってました！　タイムリープしてる!?

伊織　……それ、タイムリープでもなんでもなく、リアルに高速消費しているだけだから。

やよい　うっう〜。しょぼん。

伊織　それよりも、やよい聞いた!?　今度765プロに新人が入るんですって。何でもスタイル抜群でビジュアルクィーンの名を欲しいままにする14歳……私と同じ年じゃないの！

やよい　へー、伊織ちゃんと同じ歳なんだね。えーと、新人の名前は星井美希ちゃん。なんでも、スリーサイズは上から84-55-82のメリハリボディらしいですね！

伊織　……なによっ、その見比べるような視線は!?
　同じ14歳でも発育が違うなーとか考えてたら、アンタの家の近くの生卵、全部買い占めるわよ。

やよい　そ、そんなこと全然思っているような思ってないような！

伊織　ともあれ、強力なライバル出現ってカンジよね。今まで765プロにいなかったタイプだし。

やよい　でも、お友達が増えるのはうれしいですよね！　言うなれば新しい家族が増えるようなものですよっ。

伊織　いや、別に大家族構想は必要無いし！

やよい　ほかにも、新曲の練習したり新しい衣装をもらえたりと、これから大変になるみたいですよ。

伊織　まあ、その辺の新情報が入ったら、次号以降にも随時掲載していくわよ。

やよい　うっう〜、楽しみです！



新人の美希は常に自然体で、深く思い悩まないタイプ。必死になるのはちょっと苦手！



COOLタイプの衣装は体にフィットしたパンツタイプを着用。ダンスにもキレがありそう!?

今が買いどき！　Xbox 360

　昨年の12月に本体が発売されて、間もなく1年！　君の家にXbox 360はこんにちわしているかな!?　本体発売当初はソフトのラインナップもちょっぴり少なかったけど、これから年末にかけては怒とうの新作ラッシュ！　皆さんご承知のように『アイドルマスター』も発売され、地球上から品切れ確実の予感すら匂わせるXbox360。「よし、そろそろ本体を購入しておくか」と意気込むプロデューサー諸氏にオススメしたいのが、先日発表された"Xbox 360コアシステム"。通常版からHDDとリモコン、D端子ケーブルを省き、本体性能そのままにリーズナブルにお求めできる一品。この機を逃さずに即時購入を狙うのが吉！　発売日は11月2日で、お値段は29,800円（税抜き）。限定版なのでお見逃しなく。



コアシステムを購入した後は、ファミ通Xbox 360を購読すべし！　9月30日発売の11月号より、アイマス特製ポスターも付くぞ！



ゲー事典　「WAITING ROOM360」は、アルカディア本誌とファミ通Xbox 360の同時進行でお届けしております！　アルカディアではお馴染み、伊織&やよいのギンザドリルがナビゲートを務めておりますが、ファミ通Xbox 360では律子&雪歩の異色コンビ"A.A.R"がナビゲートを務めております。両方チェックすると、より一層360版『アイドルマスター』の詳細が分かるかも!?　ヨロシク！



まんが:GRA

連載開始! トリガーハート エクステンション

TRIGGERHEART ƎXTENSION

トリガーハート エグゼリカ のコーナーがとうとう連載開始! 第一回目となる今回は、イラストコンテストの告知と、連載記念のプレゼントを用意しているぞ。



緊急募集!!

イラストコンテスト開催決定!



締め切りは11月10日(土)必着!!

キミの考えたオリジナルトリガーハート(O.T.H)大募集!





エグゼリカの下敷き&クリアポスター追加生産決定!

8/11(金)～13(日)に開催されたコミックマーケット70。そこで(有)トイズ・プランニングより発売されたクリアポスターとクリア下敷きの追加生産が決定した。今回は連載開始記念に、3点セットで3名様にプレゼント! 詳しい応募方法は56ページの読者プレゼントコーナーをチェックしてほしい。

投稿のあて先

ちょっとイイ話 瓦版 エグゼリカファンの皆さまの熱い声援にお応えして帰って来ました! 予想以上の反響がありましてスタッフ一同感激しております。もともと「二人だけの小さな最終決戦」というスケールで締めくくる予定の「エグゼリカ」でしたが、アーケード版で語られることの無かった設定や秘話にもスポットを当てたいと思います。お楽しみに。コンテストも募集開始です。よろしくね。 (hirune)

enterbrain　ファミ通DVDビデオ　アルカディア

闘劇'06
SUPER BATTLE DVD

対戦格闘ゲームの祭典、闘劇'06が早くもDVDとなって登場!

Vol.1 超人気2Dタイトルをカップリング

闘劇にて、数多くの伝説と名プレイヤーを輩出してきた「GUILTY GEAR XX SLASH」。そして、闘劇初採用ながら、いまや押しも押されぬ人気を誇る「メルティブラッド アクトカデンツァ」をカップリング。大いに会場を盛り上げたトーナメントの模様を、およそ8時間、DVD2枚にわたって収録。伝説が生まれるその瞬間を、とくとご覧あれ!

Vol.2 二大3D格闘ゲームを収録

チーム戦で争われ、前回大会以上に盛り上がりを見せた「鉄拳5DR」。そして、「VF4」シリーズとしては最後の闘劇となるであろう「バーチャファイター4 ファイナルチューンド」。アーケード3D格闘を支える両タイトルを、DVD2枚にわたって収録。

※「鉄拳5DR」はすべての試合を、「VF4FT」は一部の試合のみの収録となっております。

Vol.3 SNKプレイモア3タイトルを網羅

闘劇'06では3作品が種目採用され、高い人気を誇るSNKプレイモアタイトル。闘劇'06DVDの第三弾では、それら「KOF XI」、「ネオジオバトルコロシアム」、「サムライスピリッツ天下一剣客伝」の激戦すべてをDVD2枚にわたって収録! とことんまでゲームをやり込んだ名プレイヤーたちによる至高の技を、しっくりとご堪能あれ。

Vol.4 新旧傑作2Dタイトルを完全収録!

最新2D格闘「北斗の拳」。そして闘劇を語る上で欠かすことのできない超名作2D格闘の「ストリートファイターⅢ サードストライク」。これら新旧2Dタイトルを、DVD2枚にわたって完全収録! 息もつかせぬ攻防、技とワザの応酬、意地とプライドのぶつかり合い……もはや芸術の域にまで達した競演から、かたときも目が離せない。

闘劇'06 SUPER BATTLE DVD Vol.1～Vol.4

各タイトル
標準価格 ¥6,090[税込]

vol.1&vol.2 絶賛発売中!! / vol.3&vol.4 絶賛発売中!!

セガダイレクトにて
闘劇'06DVDシリーズキャンペーン実施中!

セガダイレクトにて、闘劇'06DVDシリーズキャンペーン実施中! それぞれ【vol.1とvol.2】、【vol.3とvol.4】をセット注文すると、なんと割引価格で買うことができるのだ。さらに、セガダイレクトオリジナル特典もついてくる! 数に限りがあるので、ご予約はお早めに!!

http://segadirect.jp/



【vol.1】EBDVD-00016／片面二層2枚組／②))1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ／NTSC
【vol.2】EBDVD-00017／片面二層1枚・片面一層1枚／②))1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ／NTSC
【vol.3】EBDVD-00018／片面二層2枚組／②))1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ／NTSC
【vol.4】EBDVD-00019／片面二層1枚・片面一層1枚／②))1.オリジナル 2.実況解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ／NTSC

商品のお問い合わせ先：〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　TEL：0570-060-555（代表）
通信販売のお申込み先：【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp　E-mail：cs@eb-store.com
カスタマーサポート：TEL：0570-060-555　受付時間／12:00～17:00（土・日・祝日を除く）　E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp

プライズワンダーランド

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた個所が狙い目。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタのすき間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細めなので本体も狙える。割と簡単。

フィギュアやキーホルダー、ストラップなど、今月も珠玉のプライズが続々登場！　プレゼントもたくさんいただいたので、そちらもチェックだ!!



新世紀エヴァンゲリオン フィギュアコレクション特務指令#3

セガ／10月下旬登場／全2種

「古代の武器を使用した訓練プログラム」というシチュエーションで、綾波とアスカが剣闘士姿を披露してくれたぞ！露出度の高いコスチュームに加え、ナイフや盾といった小物も充実しているのがうれしいところだ。



カードキャプターさくら さくらちゃんストラップ

セガ／10月中旬登場／全4種

キュートにデフォルメされた、さくらのストラップが登場！　数あるコスチュームの中から特に人気の高いものを厳選しており、その愛らしさはまさに折り紙つき!!





ツバサクロニクル キュートサイズくるくるモコナぬいぐるみ

セガ／10月中旬登場／全4種

TVアニメ『ツバサ・クロニクル』のマスコットキャラクター、モコナのぬいぐるみ。背中のリングを引っ張って離すと、モコナがくるくる回転するギミック付きだ。



キャッチ・ザ・ドッツ スーパーマリオブラザーズ3（マリオセット）

タイトー／10月中旬登場／全2種

プライズ版「ドッツ」の第4弾は、ファミコンの名作アクション『スーパーマリオブラザーズ3』！組み合わせ次第でマリオだけでなく、クリボーやテレサといった敵キャラも再現できるぞ。



キャッチ・ザ・ドッツ スーパーマリオブラザーズ3（ルイージセット）

タイトー／10月中旬登場／全2種

こちらはマリオの弟・ルイージのセット。緑色のパーツがたくさんあるため、ノコノコの甲羅や1UPキノコ、そして2つ以上ゲットすれば、ハンマーブロスなども作れちゃうのだ。





ガンダムシリーズ リアルフィギュアキーホルダー ～カードビルダー ver.～

バンプレスト／10月上旬登場／全6種

全国で好評稼動中の『GCB』に登場するMS6機が、キーホルダーになった。ゲーム中で活躍するCGのイメージで塗装されており、これまでのガンダムキーホルダーとはひと味違う仕上がりになっているぞ。



機動戦士ガンダムSEED DESTINY ディスティニーヒロインDXフィギュア5

バンプレスト／10月中旬登場／全2種

『SEED DESTINY』のヒロインを立体化するフィギュアシリーズも、いよいよ第5弾。今回は2人がパーティで盛り上がっている様子を再現している。躍動的なルナマリアと、物静かなステラをじっくり堪能しよう!!



仮面ライダーカブト ビッグサイズソフビフィギュアインブリスター ～仮面ライダーガタック編～

バンプレスト／10月下旬登場／全2種

仮面ライダーカブト最大のライバル、ガタックとサソードのフィギュアがついに登場！　圧倒的な強さを威圧感満点のフォルムで再現した逸品だ。『これは必ずゲットするべし!』と、きっとおばあちゃんも言うはず!!』



Nintendoプライズコレクション ファミコンコントローラ型テレビリモコン2

バンプレスト／10月下旬登場／全1種

オールドゲーマーのハートをわしづかみにする、ファミコンのコントローラ型TVリモコン。サイズは実機のほぼ1/1という、泣かせる作りだ。テレビとビデオの入力切替も可能だぞ。



どこでもいっしょ Fun Collection 伝言ニャぬいぐるみ

タイトー／10月中旬登場／全2種

『どこでもいっしょ』シリーズの人気キャラ・トロのぬいぐるみが、32センチのビッグサイズで登場！　内部に音声の録音＆再生機能が盛り込まれており、伝言を残すことができるぞ。

今月のプレゼント

毎月、メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は56ページの読者プレゼントコーナーを見てください。

●セガ
新世紀エヴァンゲリオン
フィギュアコレクション特務指令#3　2種セットで3名様
ツバサクロニクル
キュートサイズくるくるモコナぬいぐるみ　4種セットで2名様

●タイトー
キャッチ・ザ・ドッツスーパーマリオブラザーズ3
（マリオセット）　2種セットで1名様

●バンプレスト
ガンダムシリーズ
リアルフィギュアキーホルダー～カードビルダー ver.～
5種セットで2名様
仮面ライダーカブト
ビッグサイズソフビフィギュアインブリスター
～仮面ライダーガタック編～　2種セットで2名様
Nintendoプライズコレクション
ファミコンコントローラ型テレビリモコン2　5名様

立体貴族
～ショコラでマスキングゾル～

ワンダーフェスティバル 2006[夏] 特集!

立体造形物をこよなく愛する紳士淑女のサロン、「立体貴族」がやって参りました。今月は8月20日(日)、東京ビッグサイトで開催された日本の夏の風物詩、ワンダーフェスティバル特集を優雅に華麗にお届けします。力作、快作がそろっておりますよ!





A


B


C


D


G


E


F


H

A & B　不知火舞／CAPCOM vs. SNKシリーズ／キングオブクラフト／「敬愛する西村キヌさん画の不知火舞を立体化しました。どーでしょう、似てる?」／(編)キヌレシオがかなり高い一品! 開場後に光の速さで売り切れたのも納得!

C　カトルフィッシュ／ダライアス／コンフリクト／「触手がたいへん……」／(編)コンフリクトさんの新作はイカボスことカトルフィッシュ。触手部の作り込みを見よ!

D & F　ファイティングサンダー／雷電シリーズ／コンクリフト／(編)こちらも力作! 最新作も登場して盛り上がっているのでタイムリー!?

E & H　真鏡名ミナ／サムライスピリッツシリーズ／戯組／「前回は盛り込めなかったところを反映させたつもりです」／(編)戯組さんのミナは2作目。愛らしさに磨きがかかっています。

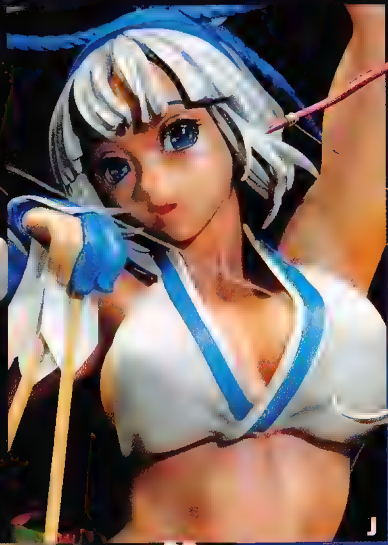
G. いろは／サムライスピリッツシリーズ／ユキシロ／「"鶴"がモチーフと聞いたので、振袖とリボンを鳥の羽のようにしてみました。あと、胸とヒップが同じ角度から見えるようにするのに苦労しました」／(編)躍動的なポージングに加え、凝った飾り台にも注目。

※上記データは「キャラクター名／出典作／ディーラー名／原型師様コメント」の順に並んでおります。お忙しい中ご協力いただいたディーラーの皆様、ありがとうございました!

貴族街道　「このページに掲載されてる作品ってお店でも買えるの?」とホノカな疑問を抱いてる方にズバっと回答、答えはノーだッ!　今回ご紹介した作品は、ワンダーフェスティバルの当日限定で版権が認められているもので、イベント会場に足を運ばないと買えないのでした。作品の中には再販される物があるので、次回開催の冬のワンフェスをチェックしてみてはいかがか!?



I



J



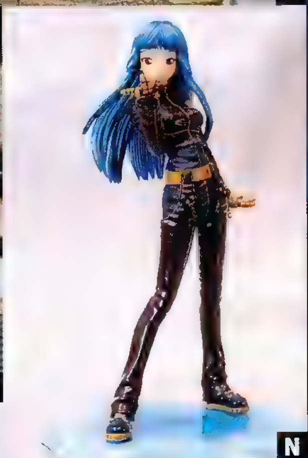
K



L



M



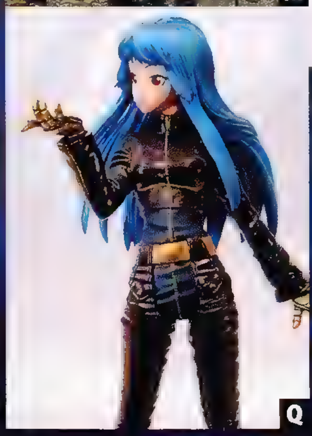
N



O



P



Q

L、J&K　真鏡名ミナ／サムライスピリッツシリーズ／コブラ会／「背中の筋肉の表現と、褐色の肌の塗装に苦労しました。次は色白な方でいきたいと思います」／（編）レインボーミカを作らせれば宇宙一のディーラーにして、最近メキメキと人気急上昇のコブラ会が贈る入魂の一品。50cmオーバーのビックモデルなのです。

L&M　ギギ／ウォーザード／CHEMICAL REACTION／「アステカ＋マヤ＋ナスカ＋インドってカンジで混ぜました」／（編）遺跡ボスを激リアルに立体化！　ゲーム発売時、ギギが立体化されるとはだれが予想できたであろうか……。

N&Q　クーラ／KOFシリーズ／練香花美／「服のシワや手の質感などが難しかったです」／（編）女性原型師RiMi氏ならではの、柔らかい表情にも注目です！

O&P　SUMIRE、AGEHA、みここ／ポップンミュージックシリーズ／偏食主義／「CS版キャラです。分かる人だけ分かってください」／（編）ケリー先輩つながりでアゲハを掲載しつつ、出来のよかったスミレ&みここも特別掲載！



次回のワンフェスは'07年2月25日、東京ビッグサイトにて開催！　お小遣いを貯めるんだブラザー！

入魂のアーケード立体をご覧あれ！

貴族街道　毎回、ワンフェス特集にご協力いただき、こだわりの一品で読者諸氏を唸らすCHEMICAL REACTIONの原型師・平井康宏氏がプロの原型師としてデビュー！　コトブキヤから発売の『女神転生 悪魔召還録　第四章』にて、氏の作品を手に取れるのです。5年間、貴族でも紹介し続けてきただけに感慨ひとしおであります。イベント出展作では、これからも意表を突く作品を期待しております！

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

A-Fro

Arcadia Frontiers

今月の一番搾り！



（東京都　酒蔵憂さん）

気が付くと世間はすっかり秋の気配！　ゲームに集中するにはこれ以上無いほどにうってつけの季節ゆえ、読者諸氏もワンランク上の目標を持って、ステップアップに励んでみてはいかがかな!?　もちろん、A-Froへの投稿も忘れてはいけなくてよ！

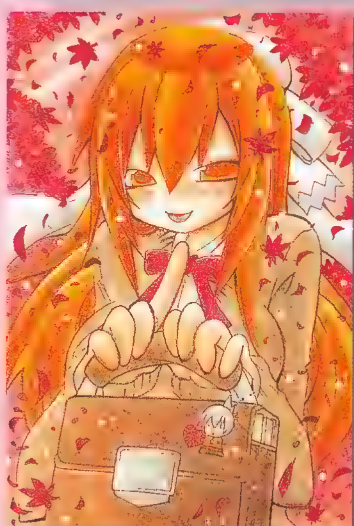
田渕健康：156-158ページ（アフロCMYK）／福田柵太郎：161-163ページ（グレースケール。）／カイゼルちくわ：159-160ページ（解放区）、164-165ページ（大瀑布）

今月は掲載者全員に特製NEW図書カードプレゼント！

今月のA-Froに作品が掲載された投稿者の皆さんには、特製図書カードをもれなくプレゼントします！　イラストを描いてくれたのは、人気投稿者の夕清さん！　キュートでセクシーないろはさんの図書カードは、来月以降もナイスな投稿者の皆さんにプレゼントしますよー！



（新潟県　桐嶋滴さん）
☆和風美人に紅葉が似合うのは人類普遍の原理！　キーホルダーにも注目!?



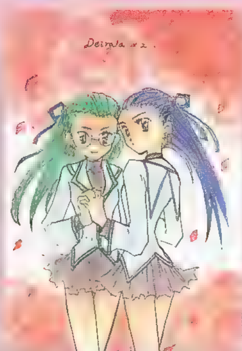
アフロCMYK

アーケードゲームを題材にしたカラーイラストを全力掲載する総天然色コーナー、それが「アフロCMYK」！　ゲームを愛する心とほんのちょっぴりの絵心さえあれば、エビバデカムってワケなのさ！

（岐阜県　駿河さん）
☆一人用を極めた後は、二人同時プレイにチャレンジしてみよう！　掛け合いセリフがイイ感じよ。



（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆同好会ハガキ増大中！　連載は終わっても人気は衰えないねー。



（埼玉県　nalpock君）
☆困り顔のレラが何だかかわいい、微笑ましいのじゃないのさ！



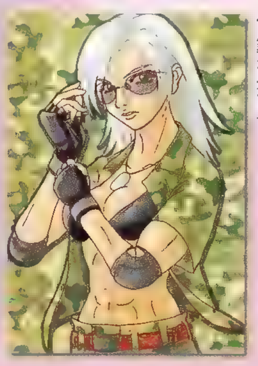
（岩手県　せつそんさん）
H ちょっとあやしげな雰囲気の二人。ギンザドリルも方向転換かーッ!?



（愛知県　藤海ゆかさん）
H 心休まる秋の夕暮れ。こういう時間も大切です。



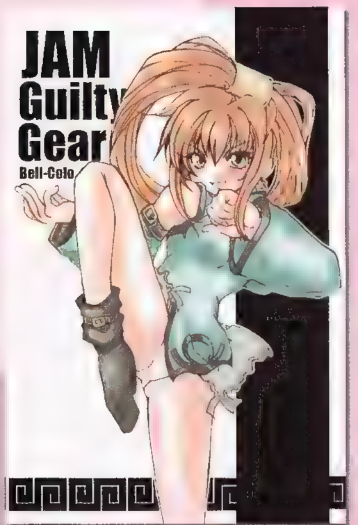
（栃木県　まこと君）
☆いきなり美人度が上がっててびっくり。使用率が上がりそう!?



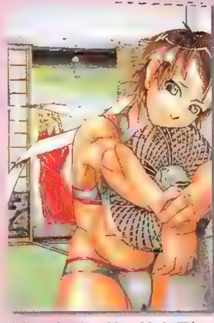
（埼玉県　ゆめりんさん）
H 何か優等生に見える！　馬岱の伊達メガネを奪っちゃいなYO！



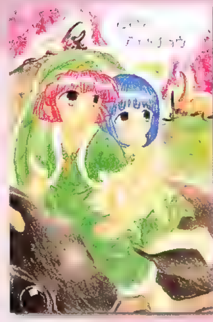
A・Fro回覧板　今月は掲載された方々全員に特製図書カードを送らせていただきますので、楽しみに待っていてくださいね。キャプションの頭に H マークがついてる投稿者さんは、ホームページをお持ちであることを現しています。リンクはアルカディア公式サイトに掲載してありますので、鼻息荒くアクセスよっ！　→ http://www.arcadiamagazine.com



（大阪府　べるコロさん）
☆やはり、紗夢には邪悪な笑みが似合いますな（笑）。新作でも大暴れしてくれそう。



（鹿児島県　前田篤人君）
☆今年の夏のメモリアルショット。扇風機は生命維持装置!?



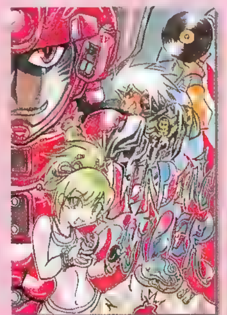
（神奈川県　公式さん）
☆大きいお友達にもオススメ！皆もムシキンガーになろうぜ！



（大阪府　天丼さん）
☆ちょ、ちょっと！闇丸君も交ぜないとダメでしょ！



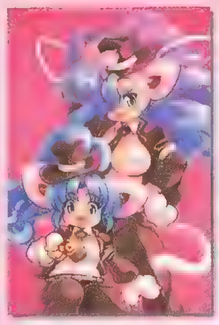
（東京都　西村もつ君）
Ｈ血沸き肉踊るド満月！死にたい奴ァ俺んトコ来い！



（神奈川県　綿雪さん）
☆息の長いナンバーですが、全っ然聞き飽きないしね！



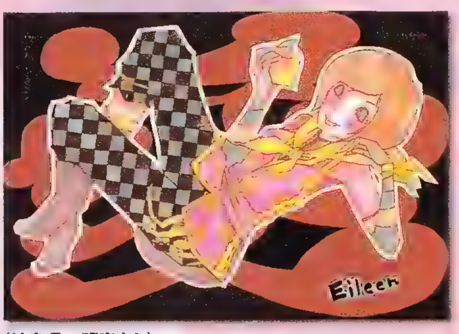
（神奈川県　羅毛さん）
☆戦ってる時はリリしいですが、普段の表情はかわいいのです。



（大阪府　YU☆3君）
☆ミュージカルスター目指すなら、衣装の着こなしも重要！



（神奈川県　ときと君）
☆そろそろ春麗が活躍する新作で遊びたいぞ！どうっスかね、カプコンさん、ひとつ。



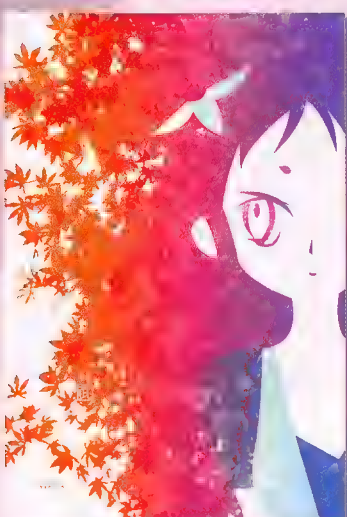
（岐阜県　明音さん）
☆外見もそうだけど、"動き"に魅せられた人も多いのでは!?小気味いいアクションで重量級キャラをさばいていくのは、痛快の一言！



（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
Ｈ並みのTREATでは許さない？危険な薫りのハロウィンです。



（大分県　ちぃーず改キラリサさん）
Ｈミニッツ帽子……グッズ化してもらいたい人、挙手！クレーンゲームの景品とか。



（福岡県　武術師某さん）
☆秋らしく木葉隠れの術！くのいちにも風情は必要さ。



（大阪府　妹尾東君）
☆ハロウィンに向けて、ロキのお店も繁盛中？細かいところまで丁寧に描いてある力作ですよー！



（福岡県　くろのゴクさん）
☆そんなわけで、今回のCMYKはハロウィン風味を散りばめてみました！　今年も楽しんでくださいね☆

A・Fro回覧板　アミューズメントマシンショーの新作も多数発表され、新たに投稿意欲が沸いてきた諸氏もおられるのではないでしょうか!?　AMショーで発表された作品の多くは秋口から稼動を開始するので、お近くのゲームセンターにこまめに足を運んで入荷情報をチェックしておくといい感じです！　『GCB』や『三国志大戦2』などのバージョンアップも施されたところですからねっ！

アフロDEモード
オータム特別編
～お題・秋のお台所ファッション～

気が付くとアフロきっての人気コーナーに成長してしまった「アフロDEモード」。用意されたお題に則った衣装を、ゲームキャラクターに着せてしまおうというストレートな企画。今回のお題は「秋のお台所ファッション」！さまざまなキャラクターのクッキングスタイルを満喫しちゃってください！



（愛知県　御影道行君）



次回の募集タイトル！

秋の次は当然冬でっしゃろ！　てなわけで、次回の募集タイトルは冬を大々的にフィーチャーしたネタになるわけで。お題はズバリ「ウィンタースポーツ」！　スキー、スノボなどの代表的なスポーツや、フィギュアスケートなどなど、切り口は割と多そう!?　なお、このコーナーでは背景は描かなくていいので、キャラクターの"全身"がハガキに入るように描いてくださいね！

A・Fro回覧板　次回の募集テーマはウィンタースポーツ」。一口にウィンタースポーツと言えども、スキーやカーリングなどの有名どころだけではなく、雪合戦やワカサギ釣りといった変化球も当然含まれてしまうわけで。「よし、ならばウィンタースポーツの雄・寒中水泳でも描いてみるか!」などといって、いろはさんに凶悪な水着とか着せちゃ絶対にダメだぞ。いいな、絶対だぞ!

A-Fro
リバレーションズ
解放区

一歩先を行きたい冒険投稿者に捧ぐ!

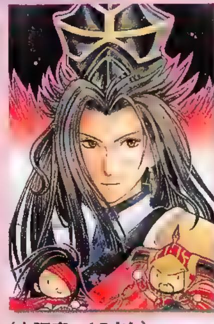
ありきたりな投稿にはもう飽きたのさ! というフロンティーアー(ネイティヴ発音)な方々、集合ーッ!! 当「A-Fro解放区」(通称アフリバ)はそんなアナタのために開放された、「投稿量でコーナーの領地範囲が決まる」というコーナー同士のバチューフィールドです。既存コーナーへ身を投じるもよし、新コーナーを旗揚げするもよし! ユー、投稿で天下を目指しちゃいなよ!

三国投稿演義

新バージョンも稼動し、まさに龍が天に昇るがごとき勢いの『三国志大戦2』! 当コーナーへの投稿量も増え続け、うれしい限りです。そろそろ勢力別天下統一祭の天機が来るかッ!?



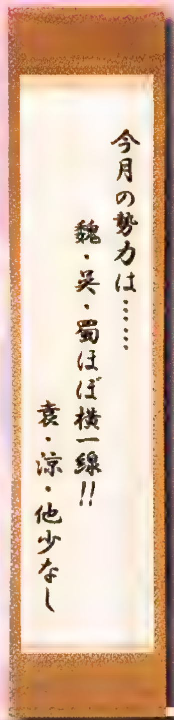
(奈良県 くりまんじゅさん)
☆落葉の秋に先んじてってことで! ため時間中、待ち遠しそうな予感?



(大阪府 J.Bさん)
☆A-Froでも人気の魏王曹操。きゃわゆい夏侯二雄で技あり!



(北海道 砂丘の虎君)
☆こッ、皇后様鼓舞し過ぎッ!? 魏はいいところですね(何)。

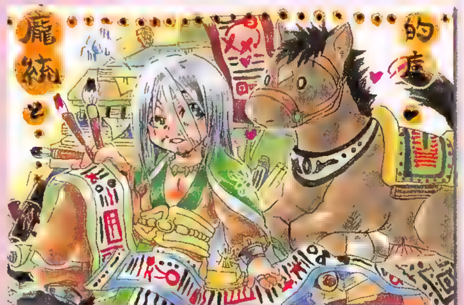




(広島県 K・ペンギンさん)
☆槍暴虐デッキなどでも活躍中の【R】関銀塀! 群雄伝のイベントで健気さ百倍ですぞ



(奈良県 朱鷺改め時陰ニム(仮)さん)
Ⓗ【SR】徐庶の頭に隠れて落雷の人が! フフ、さすが伏兵は侮れぬ……。



(福岡県 皐月トミィさん)
☆凶馬にこっそりなつかれてる鳳雛さん。「なつかれるほど不幸に……。」(裏面より)

旋光の輪舞 LIGHT SCAMPER

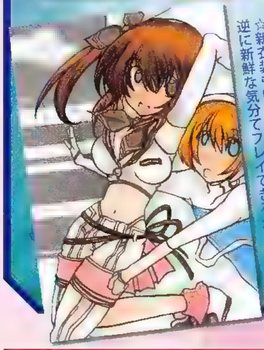
『SP』発表以来増え続けるセンコロ投稿、当方で驚かす!! てなワケで今月は投稿量に忠実、チャンポ率50%です(何)。



(東京都 梶間優希さん)
Ⓗいってもどこでもショータイム!! アンチフィールドでも消せない元気!



(千葉県 RYO君)
Ⓗ人として、戦士としての成長を見よ。いや、男前型カートリッジ装備か(コラ)。



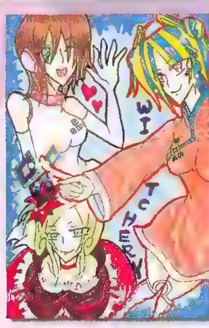
(富山県 クロノイナバさん)
☆新衣装もいいけど原点もね! 逆に新鮮な気分でプレイできるかも?



(東京都 有葉貴董君)
☆ツインテール&ピンクの制服……。この威力、G・S・Oの新兵器かッ!?(違)

宇宙刑事ギジン

なぜ宇宙、なぜ刑事? などと尋ねるヒマがあったら擬人化せぃ! こちらは非人間キャラの擬人化専門工房なのです。



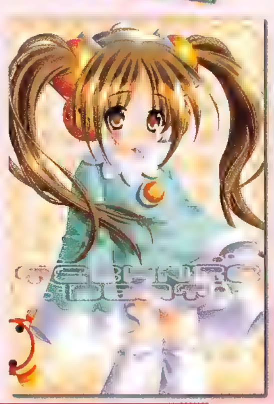
(静岡県 あいのさん)
☆ポップンキャラは擬人化の宝庫! 一生かけてもコンプは無理かも?



(兵庫県 八重さん)
☆立派な擬人化であります、サー! 元々人間説もありますがスルーで。



(茨城県 あくやさん)
☆擬人化してみて初めて浮かぶ疑問。FU-CHANって……女子ですよね?(汗)

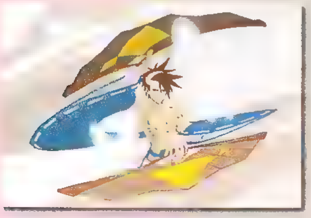


(岐阜県 夕清さん)
☆瞳が十字のままとは芸が細かいッ! 今月の宇宙刑事は夕清さんに決定で(何)。

A・Fro回覧板 来月に迫る三つ巴バトゥルに備え、お互い背中を見せない厳戒態勢のアフロズであります。特に三つ巴の中に、現在この「アフリバ」でも急成長中の「メガネ」と「キョーダイ」が含まれているとなれば、今後のアフリバ戦線を左右する重要な局面でもあるワケですよ! 投稿者の皆さまはぜひ来月の三つ巴の結末を見届け、今後の投稿指針としていただきたいところッ!!

GGXX あそし

GGXXシリーズをイラストで問答無用に盛り立てるのが、当方「あそし」！　今月も力作ぞろいで、広いスペースを安定確保です。



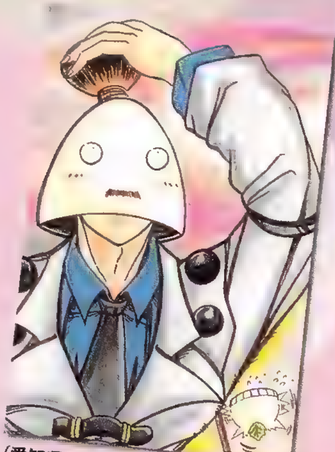
（福岡県　黒蜂団まがく君）
☆夏の残暑を裂くがごとく、疾！熱い男が雅な男になる季節です。



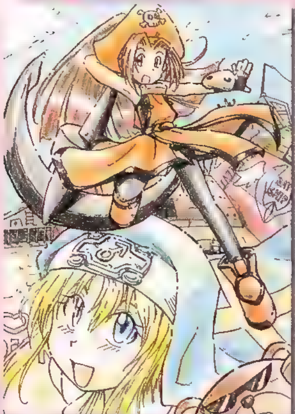
（北海道　織倉けいなさん）
☆ちっちゃくなっても少しダーク。かわいいと油断すると一刀両断!?



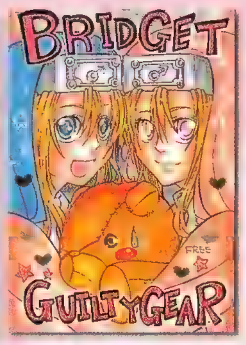
（高知県　与さん）
☆夏の投稿締め、ということで。今年の夏もダンナは熱かったッ！



（愛知県　御影道行君）
☆分離可能なのですかドクターッ!?どんどん特技が増えていく、ぜ……。



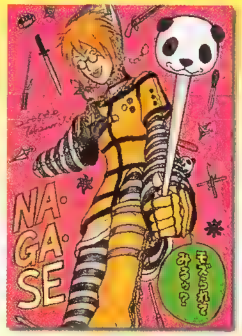
（奈良県　平城山イナゴさん）
☆ギルティちみっ子代表組！荒廃した世界を忘れさせてくれます。



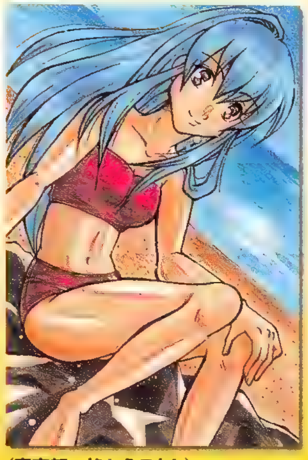
（群馬県　FREEさん）
☆ブリにはピンクがよく似合う!?皆でDカラーを選んで検証しませう。

KOFっ子 TORNADO

KOFの新作を望む、心の力が今一つに！愛に満ちたKOFッ子の図がこちらデース。



（山口県　西河"AYU♡LOVE"貴教君）
☆『M-2』で人気のくの一、ナガセ嬢。ゲーセンで忍者チームに入れてエエ!!



（東京都　柊かえでさん）
☆こちらも夏仕舞い作品ってことで！クーラ嬢は冬にも大活躍ですがネ。

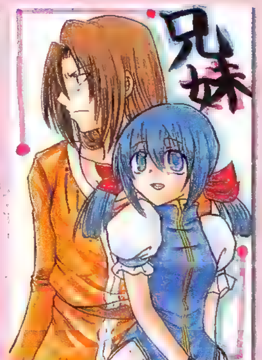


（大阪府　紅煉さん）
☆少しラフなエリザベートさん。対戦の合間にはこんな表情も？

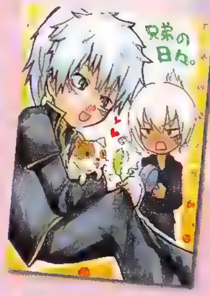
CMYKに進撃 キョーダイ部

来月の三つ巴での登板を前に、早くも領土獲得！兄弟姉妹をひたすら愛でて、どこまでも突っ走るのさ！

今月のラブラブラザァ（シスター？）



（新潟県　によろりさん）
☆今月最もラヴ度が高かった兄弟姉妹はこちら！牙刀が年貢の納め時になるのは、いつの日か……？



（静岡県　風羅鈴さん）
☆当部のシロエレ率はカラーでも高し。フフ、罪深き兄弟よな……。



（東京都　合作★たんぽともかさん）
☆早くもカラー合作とはッ!?この勢い……もはや止まらぬかッ。

あれからどうした？ アフリバ第三勢力

こちらでは今月惜しくもコーナー化に届かなかった作品群を紹介！　賛同者はぜひ、次回こそはと奮起していただきたいーッ!!

GLASS MANIA 2006

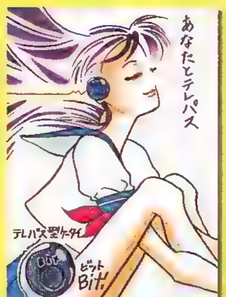
モノクロからカラーへと進出中の当コーナー。グラマニ四天王を筆頭に、眼鏡愛が地球を救うまで駆け抜けます。



（岐阜県　あばら君）
☆これぞ知的な正統派眼鏡ッ!!強気な表情も眼鏡を彩ります。

A-Fro CM大賞

CMを商品からすべて企画していただき、ゲームキャラを出演させるというハイセンス要求コーナーがこちら！



（宮城県　さるすべり君）
☆ぬぉ、超未来型ケータイですな!?しかし超能力が無いと動きそうにない罠。

A・Fro回覧板　「ラブラブラザァ」という単語は、キョーダイ部創始者・柊呼さんの過去作品から問答訴訟その他諸々無用で引用させていただきました。それはさておきアフリバには、ほかにもコーナーがいっぱい！　レゲーコーナー「PLAY BACK 90's」や「マジアカ美術倶楽部」、「IIDX D/FLYERS!!」など、ファンならコーナー名だけで覚醒できるハズ！　無論新コーナー旗揚げも大歓迎ですぞ!!

アフログレースケール。

文章とモノクロイラストを安定して掲載する「グレスケ」は、いわばA-Froのリラックス空間。「アフリバ」や「大瀑布」のような濃コストコーナーと相性のいい組み合わせといえるでしょう。



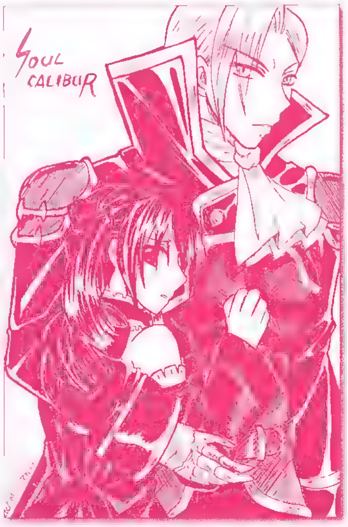
（静岡県　熊丸君）

その剣をケータイせよ モバコン大作戦

ここ数年は格闘ゲームから離れていた自分が、再びレバーを握るようになりました。そのきっかけは『ソウルキャリバーⅢ』の稼働と、携帯電話のキャリア変更が重なったこと。『ソウルエッジ』からこのシリーズには親しんできましたが、時がたつにつれて次第に遠ざかっていました。そんな時に「モバイルコンクエスト」（全国のプレイヤーが複数の勢力に別れ、ゲームセンターから登録したポイントを使って、携帯サイト上で勢力争いをする）に出会ったのです。
「勝ち抜き至上主義とは限らず、敗戦があってもそれなりの戦果を残せて、その人の英勇譚を作り出せる」という面白さに気付きました。たとえ対戦が弱くても自分のペースで参戦できて、同じ勢力に属している人々との一体感をバーチャルに感じられる……「こんな遊び方があったか！」と唸らせてくれたアイデアでした。
　で、私のストーリーはというと「二日続けて戦況ニュース速報に注目プレイヤーとして掲載された」ことが足跡になりました。うれしかったですね。その画面は今も保存してあります。
　今のところ'07年3月までの運営予定とのことですが、ゲームが現役稼働するならもっと続けてほしいです。「まだまだアーケードゲームもやってくれるじゃないか！」と思う一件でした。まだ会ったことが無い同士の皆さん、思う存分戦いましょう！

（東京都　Mr.マリンブルー君）

☆孤高の剣士もいいですが、兵士として大勢の仲間と苦楽を共にするのもオツなもの。参加するなら今が旬なのだっ。



（富山県　流火季月さん）
☆A-Froギネスブックには、ラファエル投稿数No.1に流火さんが登録されている。

『ドルアーガ オンライン』プレイしました。メインはゼオバルガでセカンドはカイです。名前に『アイマス』の「やよい」を使おうとしたら、プレイヤーランキングにすでに「YAYOI」の文字が！　さすがに同じお店で使えないので「Yukiho」と名付けました。パーティクエストで見掛けましたらよろしくお願いします！

（岐阜県　渋谷P君）

☆巫女様はアイドル。アリでしょ！



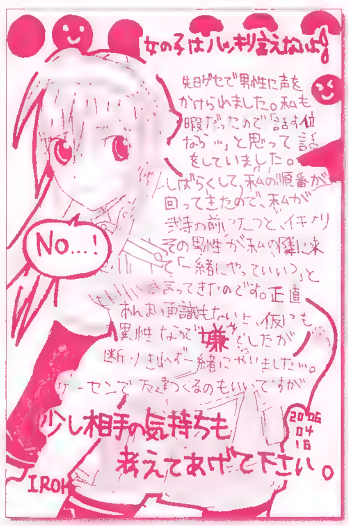
（京都府　B腹さん）
☆アガリ役から面子まで全編ツッコミどころという作品。

超新星 ダンスイベント便り

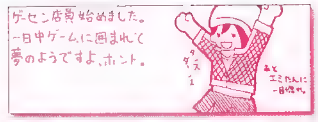
先日、東京・町田で行なわれた『DDR SuperNOVA（以下、SuperNOVA）』の復活記念祭に参加しました。僕がBEMANIシリーズにハマりだしたころはすでにDDRシリーズの新作が出ておらず、一部のゲーセンでたまに見掛けるくらいでした。NAOKIさんに対してもBeForUのプロデューサーというイメージしか無く、今回のイベントもBEMANIアーティストに会える、という気持ちでした。
　ですが、イベントを通してユーザーがいかに「SuperNOVA」を待ち侘びていたか、NAOKIさんがDDRにどれだけ熱い思いを持っているかを知ることができました。また、ただ単に新作が出たのではなくて、DDRシリーズの復活がいかに大きな出来事なのかを実感できました。
『SuperNOVA』をプレイするときはBEMANIシリーズの移植曲ばかり遊んでいましたが、今回のイベントを機にDDRオリジナルの曲もたくさんやって、DDRがどんな作品だったのかを知りたくなりました。

（千葉県　バルルルン兄さん君）

☆イベント報告参加、ありがとうございます。「DDRの曲をやりたくなった」なんて、プロデューサー泣かせの一言ですねっ。イベントでの「（新作の無い3年間は）季節は冬やった」というNAOKIさんの言葉を胸に、ダンスバトルを楽しもうではないですか！



（東京都　秋風たんぽぽさん）
☆口に出せない場合はガン無視でその場を離れるが吉。人としての礼節を知ろう。



（群馬県　MS＋F君）
☆現場を切り盛りする住職、いやさ重職！
笑顔がまぶしい人気者の店員になってね！

芸術の秋 in ゲームセンター

先日、知人と一緒に旅行に出掛けた私は、「1プレイだけ」という約束で目に付いたゲーセンに飛び込んだ。ゲーマーの性である。私がプレイし終わり、「さあ、行こうか」と言った時、知人は「自分もプレイする」と答えた。
　その知人は、今までゲームの話題で盛り上がったことはない。それでいいのかと驚く私の目の前で、知人は積極的に店内を物色し始めた。
　相手がその気なら、こちらに異存はない。知人が興味を示したゲームに対して、知っている限りの知識で解説をした。
　やがて知人が選んだゲームは、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4』だった。残念ながら私は未プレイであり、アドバイスを与えることはできなかった。しかし、「二人なら何とかなるだろう」という知人の言葉に従い、二人同時プレイで挑むことになった。
　行く手には大量のゾンビが立ちはだかる。リロードに次ぐリロード。二人して、銃を振りまくる。
　結局、私より知人の方が長く生き残り、果敢にゾンビを倒し続けた。どうやら、私の知らぬ間にエージェントとしての特訓を受けていたようである（違）。
　その、雄々しく銃を構える姿を見ながら私は、「やばいぜ、惚れちまいそうだ」と思った。
　本当は、この後は美術館に行く予定だったのだが、ゲームのせいで流れてしまった。しかし、『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4』の迫力ある画面は、美術館の名作絵画にも負けていないと思うのだが、いかがだろうか？

（長野県　まっきーさん）

☆鮮血と腐汁が描くアートとは、何とも妙なる体験。知人の方もアーケードゲームの魅力に気付いてくれたでしょうか。そして、惚れた知人とのその後は……ん？　「知人は同性の方ですよ。」（ハガキの裏より）

A・Fro回覧板　「グレスケ」の文章投稿にテーマを設けることにしました。第1回のテーマは「お気に入りのゲームグッズ自慢」。サントラCD、イベントでの配布・非売品グッズ、ナコルル人形などアーケードゲームに関するグッズを自慢してください。自分の中でお宝となった理由も添えていただけると掲載率アップ！　もちろんフリーテーマも随時募集中です。

地域活性 ドンだフルデイズ

我が地元の新発田市のデイサービスセンターに、高齢者が楽しみながら機能回復訓練や筋トレができるように『太鼓の達人RT～日本の心～』を導入しました。センター利用者には好評で、今後は近隣の子供たちを招いたイベントなども考えているそうです。

過去の猛者通信にナムコの福祉事業についての記事がありましたが、それを身近に感じました。もっと多くのお年寄りの方にゲームを楽しんでほしいものです。

（新潟県　たんぜめ君）

☆この『太鼓の達人RT～日本の心～』の仕様書には「高齢者の方に馴染みある民謡・童謡・唱歌等20曲を収録」、「車椅子をご利用の方には"台座付き太鼓（移動可）"」とあります。お年寄りの方のために考案されたアーケードゲームが今後も増えてくれるといいですね。

これはある暑い日の出来事である。その日俺は、親の買い物の付き添いでショッピングモールに来ていた。

「うーん、ヒマだな。ゲームコーナーでも行くか」

ゲームコーナーに行ってみると、休日ということもあり大勢の子ゼルがひしめいていた。

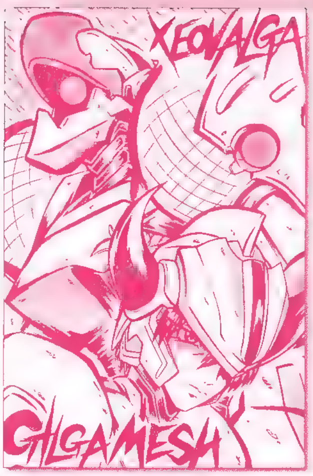
「とりあえず『太鼓の達人8』でもプレイするか」

そういって筐体を見たその時、俺の目に信じられない光景が……！

何と俺より明らかに年下の、小学校低学年くらいの子が、難易度おにの楽曲"夏祭り"をフルコンしていたのだ！

「なにぃ⁉　俺でもフルコンしたこと無いのに！」

レベル6とはいえ、その譜面はか



（東京都　ゲコゲさとる君）

☆ショルダーパーツとかモノアイとかメカフェチの注目を集めております！

なりの曲者である。それをフルコンするのだから、この子ゼルはただ者ではない。

「ふ、ふんだ！　俺はおにのレベル7"天体観測"をフルコンした男だぞ！　その程度で驚くわけ……」

心の中で強きにつぶやく俺。しかし、次の瞬間、さらなる衝撃の光景が俺の目に飛び込んでくる。なんとその子ゼルは、2曲目に"紅"を選んだのである！

「なんだとおおお！　レベル9だぞ！

このゲームで2番目に難しいレベルだぞ！　そもそもキミは"紅"を知っているの？　俺でもあんま知らないのに、キミは知っているのかあああ⁉」

しかし、子どもは"紅"のまるでSTGのボスが放つ弾幕のごとき譜面を、平然とたたいていく。所々ミスするものの、ごく平然とたたいていく。そしてごく普通にクリアした。

「あはは……。天才が現れたよ。まさしく神童だよ」

驚きを通り越して感動する俺。そしてそれと同時に、

「負けてらんねぇ」

という気持ちが湧いてきた。

「よっしゃ！　俺も頑張るぜい！　とりあえず今日は、いまだクリアできていない"ハッピーマテリアル"と"さくらんぼ"に挑戦じゃあ！」

そう言うと俺は、筐体にコインをたたき込んだ。

（宮城県　晴天バースト君）

☆ゲームの数だけ天才はいる。しかし、その天才が怠らないものは努力。腕がはち切れんばかりに太鼓をたたいていけばいつかは、天才の瞬間はいつか必ずやってくるはずでしょー。



（広島県　和紀真さん）

敬みて徳音を拳る…新たな龍伝説の誕生です

盤上の戦いは 今日も続く！

本宮イラストの武将と一騎打ちになると、たとえ自分の武将が呂布でも勝てる気がしねぇ。気迫がスゴ過ぎる（絵の）。

（千葉県　ピロウミ君）

☆カットイン演出の怒声も絶妙にマッチ、こええ。絵柄に関する思い入れなども投稿よろしくね！

ついに『バーチャファイター5』をプレイしました。ベネッサ、ブレイズ、アイリーンを使ってみたのですが、アイリーンを1回のプレイで気に入り過ぎてしまった。

オープニングムービーもそうですが、動きが面白い！　今までのバーチャに無かったキャラって感じです。それにアイリーンは初心者でも相当使いやすいですね。初めてのアイリーンのプレイでデュラルまで行けたので自分でもビックリ。今回のデュラルは公園の砂場に出てきそうですよね。鉄拳のように空中で秒殺されましたが……。『VF5』サイコー！

（兵庫県　河童君）

☆VFシリーズにおいて、天真爛漫な元気小娘って実はいなかった事実。バーチャデビューおめでとうございます。カードを作って対戦するようになったら、また報告くださいね！



（宮城県　はなやか君）

☆変身（？）中は攻撃や反計しちゃダメの法則！

GLASS MANIA 2006

グラスの仮面を着けろ！

人間の顔の一部メガネに関する投稿を集めたコーナー。世界的に希少な投稿スペースかと。



（東京都　NAGA君）

☆そ、それは次の企画バトルの結果次第。



動しているのでした、あ

トル、勝ったな！



（埼玉県　ふじたに真砂さん）

☆原作を違和感無くアレンジできるのかクラマニの強みよ！　気合い入ります！



（埼玉県　きゅうさん）

☆グラマニ専属デルモにナカジ推薦とのこと。秋冬仕様も送ってね！

A・Fro回覧板　夕清さんの図書カードが出来たばかりなのに、もう次の図書カード絵師を探しているアフロズ。絵師のリクエストはもとより図書カードのデザインに関するご意見もお待ちしております。過去に一度だけあった「4コマ漫画を四人の投稿者で1コマずつ描く」は編集側も楽しく制作に打ち込めた企画でしたな。ストーリーが破綻しまくっていましたが……。

本陣バール殺人事件

『HALF-LIFE 2 SURVIVOR』が稼働して即参戦♪　ただ撃つだけじゃないFPSはすごく好きなんだが、ふと気付いた点が……。

classD以下では至近距離で対応できるものが少な過ぎる上、プレイ人口とマッチングの理由で雑魚CPUがチームに大抵一～二人はいる。するとバール（スタンスティック）を片手に人間二人くらいで殴り回るだけで、何の苦労もせずに勝てちゃうぞこれ……。

近付くまでのプロセスが難しくなるのは、トラップ類や非雑魚CPU、ショットガンなどが豊富になりだすclassC以上になるが、それでも1対1になるとバールの方が極端に強い（特にスナイパーに対して）。

ネームにも「バール嫌い」とかバール絡みを付けている人を見掛けるので……。調整が必要なんじゃないかなあ、バール。当たったら互いに大きなヒットバックが生じるとかすれば、延々と殴り合うなんてことにならないし、ワンチャンス狙いの一撃離脱っぽくなると思うのだが。

バールが突出している以外は、バランス最高だと思います。本当はスナイパーライフルの性能を上げてほしいけど。ロケットランチャーに比べて見劣りし過ぎるので。メインのカードがスナイパーDEATH。

（東京都　明人君）

☆傍目には笑える光景なのですが、知人以外からの執拗なバール撲殺ショーを受けるとちょっとイラッとくることも……。バールは主人公フリーマンのお気に入り武器なので、外すわけにはいかないでしょうしね……うーん。



（広島県　温井川天祐さん）

☆タオのオリエンタルなムードが切り絵だと強調されます。グッジョブ！

リプレイで絆を感じろ!

『機動戦士ガンダム 戦場の絆』をロケテストでプレイしました。ドームスクリーンに映し出される画面の臨場感が素晴らしいです。

そして、プレイ後にモニターで自分のプレイを客観的に見られるのがいいです。

（東京都　Game－M君）

☆ゲーム終了後のリプレイは、上空からマップ全体を見た俯瞰視点になっています。プレイ中はコクピットからの主観視点しか見えないのですが、全体を見ると「あ、敵のMSはあそこにいたのか」などいろいろと分かります。リプレイデータがこれほど役に立つゲームも珍しいですね。



（東京都　負田まけお君）

☆原作のイメージをぶっちぎっちゃってる絵ってとても好きです（笑）。



（奈良県　くりまんじゅうさん）

☆スニーキングのあの人が来ちゃうから！　スネー○！　ス○ェーク！

MM無理難題ターボ

『VFS』のオフェンシブムーブを模し、四国八十八カ所を巡礼するお遍路したい部ムーブの搭載を切に願うわけでもなく、連綿とアンケート裏のつぶやきコーナーは続いていくのであった。

最近、近所のゲーセンが続々とつぶれていきます。これは多分、今年受験の私へ[illegible]だと思います。

（北海道　GODさん）

[illegible]

『HALF-LIFE 2 SURVIVOR』[illegible]の「ΛIΛ」はギリシャ文字かと思ったら、「Λ」は「A」のことなのかよ！　[illegible]さん、もっと読みやすいロゴを作って！

（東京都　コアラ君）

[illegible]

『ト[illegible]』が深夜アニメ化したらいいですね。ゴールデンじゃなくて深夜ってのが[illegible]。でも内容は「冴えない男のところに――」よりも「[illegible]

[illegible]姉妹ラブラブ」の方がいいです。

（大阪府　夢幻夜君）

[illegible]

ド田舎な帰省先にて――アルカディアが発売されていて感動！　そんな夏の思い出。帰省先にはゲーセンなんて無いのに。

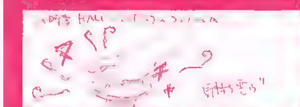
（埼玉県　[illegible]さん）

[illegible]

マスクマンといえば、やはりミステリアスライオンですよね。きっとどこかにたも[illegible]に自前で獅子頭（中華仕様）を持っているお方もおられるでしょう。

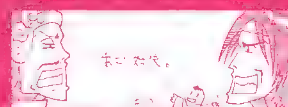
（埼玉県　ケロバス君）

[illegible]



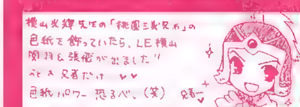
（神奈川県　[illegible]ケイ君）

[illegible]



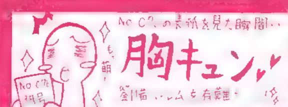
（宮城県　はなやか君）

[illegible]



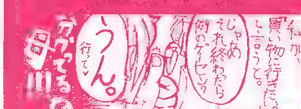
（栃木県　[illegible]さん）

[illegible]



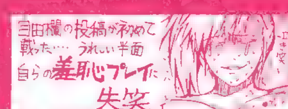
（三重県　祝DS化[illegible]さん）

[illegible]



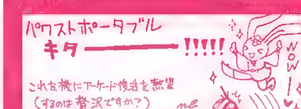
（福島県　D or I'mさん）

[illegible]



（愛知県　仲村さん）

[illegible]



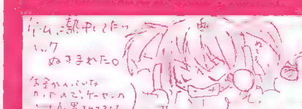
（埼玉県　雪玉ゆうさん）

[illegible]



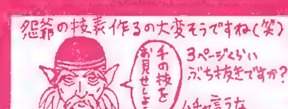
（長野県　夫婦大戦2さん）

[illegible]



（千葉県　しげしげさん）

[illegible]



（長野県　[illegible]君）

[illegible]

A・Fro回覧板　「グレスケ」のコーナーMMターボではアンケート葉書の自由欄や、投稿作品の隅に書かれたなにげ無い一言が光の速さでサルベージされます。あまりうかつなことを書くと、親兄弟や親戚一同、会社の上役から思わぬツッコミがくることも。掲載されたくない、けど書きたい独り言は「これは掲載しないデネ」と添え書きしておいてください。

アルカディア大瀑布

揺れ動く世界情勢に、ペンを片手に立ち向かうフリ！　そんなデミ戦士の村落ともいえなくもない、でも実はアーケードゲームのモノクロオモロ投稿をがっつり集めたコーナー[illegible]る。なんだってー!?

A-Fro漫画道場

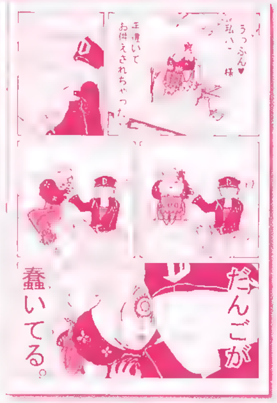
秋近し　闇は漫画で　ブブッピドゥー（字余り）そんな芸術の秋を匂わせる導入文ですが、今月も面白漫画が勢ぞろいという事実は変わっておりませぬ。



（神奈川県　ヤサーサ君）
キレても戦局は不変、二重の虚しささあ、あとはナイフの時間たYO



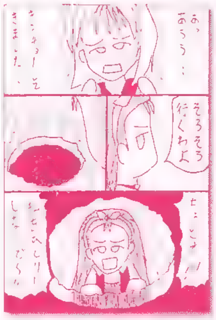
（東京都　猿合掌君）
☆よく…・気付いたッ
おおっとペンシンとかはやめときな



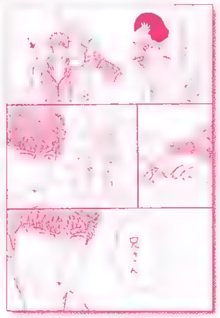
（東京都　STS !君）
☆覇兄様の前に、情習や礼節は無意味
……というか、うん　今月も逃げてェエ!!



（大阪府　華南さん）
☆1コマ目から人心掌握です、丞相ッ!!
再建の法でいろいろ立て直せたら……（遠い目）



（長野県　LEG君）
何が駆け抜けたかのような読後感
ロマンが……止まらねぇッ。



（宮城県　銀漢君）
4コマ目に至った時、時が止まったように感じたのは私だけでしょうか・悟



（山口県　里ちゃんぺさん）
☆YOOOOU!?（激止）



（東京都　バカパンさん）
宿命の終わる音が聞こえたよ母上……
ガルーダ、真下を巡る戦いに散るの巻



（熊本県　エレ金哲君）
☆ここにまた一つ、戦士の墓標
無論、碑銘は「ヤング」で……（ほろり）。



（福岡県　海老谷棗さん）
☆ヒィ、なんか勝ち目無いよこの戦い!?
この全員でカート不能とかネ　激汗



（京都府　劇団もんてかるろ君）
☆兄探しの宿命、同じといえども……。
ちゃんとキレイにして返せよ天帝弟！



（神奈川県　左京寺様を見倣って。公式さん）
☆ゲームキャラに日常で助けられる一例。
飴嫌いっ子にはファビ漬けか大安定かーッ。

さらば夏記念

ガーデンローズ

某祭

まさか本当に投稿が来るとは……と、9月号を握り締める担当ちくわでした（完）。いや終わるな自分！　と気を取り直し、今月のガデロズは某お祭りです。見れば分かるさフフフ。



（山形県　出海左京さん）
☆ふんどし部開設の号令に即座にレスが！
背中のラインか……男気フィーバーたッ!!



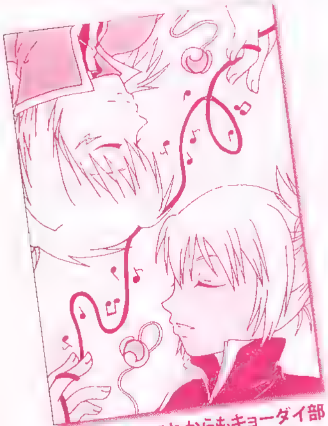
（東京都　秋風たんぽさん）
☆ニデラがトシフンと薔薇に染まった!?
改めて痛感した……ここがアフロであると。

A・Fro回覧板　茫然自失のちくわに代わって解説しますと、9月号の「ガーデンローズ」で埼玉県の阿尾空河さんが呼び掛けた「ガーデンローズ・ふんどし部とか無理ですか?」の一言に即座に皆さんが応えてくれたワケです。しかし来るとは思っていなかった分、投稿作品を目の当たりにした時の衝撃は大きかった模様で……。担当者を企画立案でヴチのめす、これもまた投稿のだいご味ですゾ!

TOKIMEKI血縁

キョーダイ部

兄弟姉妹を愛でる当コーナー、何だか最近すごい勢いになってますよ!? 世の中の潜在的兄弟スキーを巻き込み覚醒させるべく、今日もみんなで大驀進!



(神奈川県　これからもキョーダイ部をよろしくお願いします柊呼さん)
☆部長、ペンネーム長、長ッ!!(汗)



(埼玉県　歴鹿さん)
実兄弟ではないが、同然なので許可! 絆は時に、血縁をも越えるのです



(千葉県　桃源☆郷君)
☆兄弟というか兄弟機てすね博士!? あ、ライトットは入らないのね…



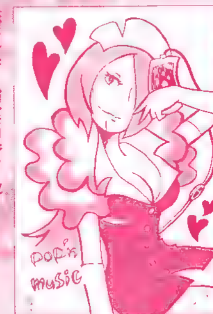
(新潟県　桐嶋滴さん)
☆兄弟パワーで次元まで超えちまったァァァ!? これが大先生のSF(少し不思議)ってヤツかッ(違)

ヱルエロス村

原初的衝動すなわちエロスを追い求める我らの定住地、ヱ村。今月はちょっとオトナな女性の魅力に迫った次第ッ!



(群馬県　さま君)
☆切り絵風でクッと引き締まる紫姐! ヱ村所在地はやはり日本以外無いネ



(埼玉県　給食当番さん)
☆危険な色香のサンハウロ容子姐さん。ふらふらするのはエロスのせいか!?



(青森県　陸さん)
☆これぞGOLIキャラ年長組の魅力 姉キャラチャイナ服が眩しいッス隊長!

ブリセル大作戦

男性キャラを女体化しチャオ! という、A-Fro伝統のチェイングコーナーの始祖がこちら。今月もラヴリンであります!



(新潟県　かささん)
☆最近なぜか急増中のハヤコ&タルミ。きゃわいさは罪。復活も間近か……



(広島県　文月裕さん)
☆今月最多のSYO子ネタから1枚! 名前がタフる点は……愛で補えッ!



(北海道　くらげさん)
☆孫策はしゃしゃ馬たからきょぬー!(裏面より) 周瑜様、自分もその表情浮かべていいですか?(逃)

アーケードゲームのネタならどんと来い! 優秀作(Aマークが付いた作品)には、図書カード進呈中!

【投稿全般・共の掟】
・全作品の裏にコーナー名、住所、氏名、ペンネーム、[illegible]
[illegible] ARCADIAMAGAZINE.com [illegible]
・投稿作品は「未発表」のものを! [illegible]
[illegible]
・投稿作品の返却[illegible]
[illegible]
・締め切り日は「必着」です。[illegible]

【文章作品投稿規定】
・文字数は800字以内[illegible]
・アフロスがリライトします[illegible]
・E-mail投稿の場合[illegible]

【イラスト作品投稿規定】
・サイズはハガキ〜A4くらい[illegible]
・イラスト内に文字を書くなら大きめに[illegible]
[illegible]

【CGデータ作品投稿規定】
・カラーモードはRGBではなくCMYKで[illegible]
・グレースケール、モノクロ2階調のどちらもOK!
・推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi[illegible]
・セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)[illegible]
[illegible] 75〜95%で保存を
・作品と一緒に住所、氏名、ペンネームなどを明記したテキストデータ[illegible]

次々号1月号の締め切りは……10月16日(月)必着!!



(石川県　かめ。さん)

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください。
http://www.arcadiamagazine.com/
E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

「あて先イラスト」も募集中! A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 A-Fro各コーナー係
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください。
afro_cg@arcadiamagazine.com

名月やそれにつけても同人誌

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!



ハーネスさん、何てヒドイ俳句を! でも、秋は同人誌を読む方にも作る方にも優しい季節(台風さえなければ……)。ちょうど今月号辺りで、夏コミ合わせの同人誌が届いています。買い逃した方はぜひご利用を!

案内人:レン・コイン(執事) & ハーネス・キバンヌ(メイド)
文章:ぬのまる　イラスト:オイコ

今月のオススメ



某誌激似の表紙から嘘次号予告まで全編クオリティ高し!

ギャグ　シリアス　イラスト

旋光の輪舞

KAREKADIA

狂武士

B5判　68P　オフセット　表紙カラー
900円分(本代700円+送料200円)無記名小為替+宛名シール
〒228-0803　神奈川県相模原市相模大野5-24-3　大塚和恵



ハイクオリティなカラーイラストをはじめ、ギャグ・4コマ・シリアスでカレル総攻撃! 参加者13人によるコメントページもイラスト集なみの格好よさです。カレルにつられて若も出番多めですわ。

---

beatmaniaⅡDX

絵本

絵本委員会



ギャグ　シリアス　イラスト

A5判　80P　オフセット　表紙カラー
本代700円分無記名小為替+送料240円分切手+宛名シール
〒811-0213　福岡県福岡市東区和白丘1-2-18-502
伊藤かよ



識やケイナ、MAYAキャラからLABまで総登場。画風・ネタ傾向の異なるメンバーが揃っています。オマケの塗り絵本は何と28Pも!



KOF XI

MONO POLIZE

R.R.Q

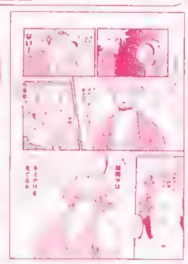


ギャグ

B5判　32P　オフセット　表紙カラー
400円分の無記名小為替+200円分切手+宛名シール+80円切手
〒299-0118　千葉県市原市椎津673-10「MONO」係



アッシュが女性という設定で、シェンとじゃれ合う感じのほのぼの系ギャグ集です。参加者3名、絵柄は割とさっぱりしてますネ。



サムライスピリッツシリーズ

暁の四匹・参式

君の好きだった歌



シリアス

B5判　36P　オンデマンド印刷　表紙カラ
400円分無記名小為替(送料込)
〒183-0006　東京都府中市緑町1-19-3　吉田荘2
沼田方　有葉貴重



修羅羅刹閑丸リムルル四人組の連続シリーズ第4弾。オリジナル悪役との戦闘シーンは、擬音に技名を入れるなど表現が面白いです!



---

beatmaniaⅡDX

X's -cross-

Ag.verX



ギャグ

A4判　24P　オフセット　表紙カラー
本代300円分無記名小為替+送料80円切手2枚+宛名シール
〒653-0855　神戸市長田区長尾町2丁目10-12　坂井理沙



巻頭のカラーイラストも美麗なショート集。絵柄は近くて線質の違うお二人の絵で、スレンダーに美しくリヒトたちが描かれています。



伝言板

★友人募集!

☆BRが好きな方募集

●アイコンの説明●

■通信販売を申し込む方への注意

メイドの控え室

同人誌で、前・後編ものや連続ものをお描きになる方がいらっしゃいます。でも真面目な話、牡丹先輩のころにも「前編を投稿してくれたけど、後編は・・」というパターンが結構あったとか。それだけに、後編や続編を続けて投稿してくださる方は大歓迎ですわ。当館で生まれた読み手とのつながりを大事にしていただけると、こんなうれしいことはございません。





クイズマジックアカデミー **La vie en rose** 黎明ノ蒼イ月



18禁 小説 シリアス

A5判 36P オフセット 表紙2色
350円分無記名小為替+140円切手+宛名シール
〒120-0003 東京都足立区東和4-19-3-402
鳥智子





小説パートが前編で青春ほのぼの系、マンガパートが後編でえっちシーン中心という、ひとつながりの構成になっています。

アヴァロンの鍵 **SNOWBERRY** 101064(テントウムシ)



18禁 シリアス 男×男

A5判 20P オフセット 表紙1色
無記名小為替200円+切手140円+宛名シール
〒192-0904 東京都八王子市子安町2-17-16 パナハイツ鵜引202 須永方 LADYBIRD





微妙にバカップルっぽい前半から、短めですが濃厚なえっちシーンの後半になだれ込む、そこはかとなくホンワカ感漂う1作ですわ。

イベントイベントうれしいな〜♪

オールジャンルイベントとオンリーイベントのあれこれ



毎年恒例! 秋のイベントずっきゅ〜んと紹介

ハーネス「さて、この秋の大〜中規模イベント、チェックしておきますわよ! 私たちがサークル参加するイベントについても、そろそろ考えておかなければなりませんからね!」

○**10月1日(日)**
サンシャインクリエイション33/池袋サンシャインシティ 11:00〜15:30

○**10月7日(土)・8日(日)**
COMIC CITY SPARK 1/東京ビッグサイト 西ホール 10:30〜15:00

○**11月26日(日)**
COMIC CITY 東京114/東京ビッグサイト 西ホール 10:30〜15:00

○**11月19日(日)**
こ〜みっく/東京流通センター アールンA・Bホール 11:00〜15:30

狭いように見えて幅広いオンリーイベントの世界

レン「そういえば、今回紹介したようなイベントは"オールジャンルイベント"っていうんですよね。じゃあ"オールジャンル"じゃないイベントもあるんですか?」

ハーネス「ええ。一般的に"オンリーイベント"と呼ばれてるのがそれに当たりますわね」

レン「オンリー、ということは内容的にジャンルや作品を限っている、ということですよね。じゃあアーケードオンリー以外は、アーケードゲームファンには関係無いのかな?」

ハーネス「いえ、その○○に入る条件によってはそうとも言えませんわ」

●**ジャンル**……ゲーパロでいえば「アーケードオンリー」、「音ゲーオンリー」など。マンガ・アニメ・小説パロの場合、掲載雑誌オンリー・同一作者オンリーなどもある。

●**作品**……「ポップンオンリー」、「KOFオンリー」など個別作品やシリーズのみのイベント。

●**キャラクター**……「カイ・キスクオンリー」、「ツィーランオンリー」のように、ある単独のキャラをメインとした同人誌のイベント。「Deuilオンリー」、「極限流オンリー」、「ZAFT軍オンリー」のように複数キャラのグループというパターンもある。

●**カップリング**……「ユーリ×アッシュオンリー」、「ファラン×仁オンリー」のようなイベント。やおいの場合、攻めと受けの関係性を重視する人が多いので、同じキャラの組合せでも×の前後関係が重要になる。もちろんノーマルカップリング(男×女)の場合もある。

●**キャラ傾向**……「ショタオンリー」、「メガネっ娘オンリー」、「ツンデレオンリー」といった、元ネタのジャンルを問わずにキャラの傾向だけでまとめたイベント。

●**その他**……「触手オンリー」などシチュエーションや登場アイテムでまとめたイベントも。

ハーネス「たとえばネコミミオンリーイベントの場合、『ヴァンパイア』のフェリシアや『ポップンミュージック』のニャミの同人誌でも参加が可能です。だからアーケード関係のジャンル・作品・キャラのオンリーでなくとも、チェックする価値はありますわよ」

レン「そうかー。でもいろいろなパターンがありますね」

ハーネス「世の中には"肩掛けカバンをたすき掛けにして強調された胸オンリーイベント"というのもありますからね。"メガネショタっ子執事オンリー"だってあるかもしれませんわよ?」

レン「ハーネスさん、目の色が変です(汗)」



[illegible]を加されたイラスト[illegible]号表紙ラフまで一挙公開!

旋光の輪舞SP 設定資料集

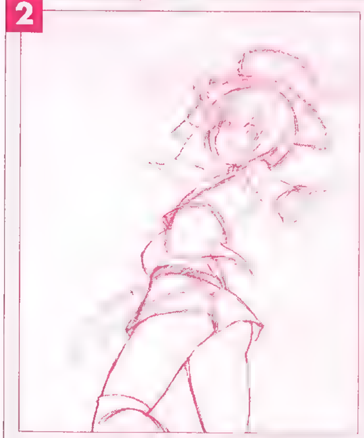
今回は、先月号で表紙を飾った『旋光の輪舞SP』の設定資料をお届けしよう。新たに描かれたコスチュームと、なんと高山氏のPC画面まで公開！ センコロファンならずとも、絵師を目指している人は必見だ！

1



ラフです。クライアントからの要望、「SP」っぽくを元に、一番最初に軸となる部分を決めます。自分に問いかけ、ハラを決めます。「『SP』っぽく？ うーん……よし！ ツィーランだ！」ノリは重要です。

2



ポーズを若干変更、足りない部分を詰めていきます。ここでほぼ勝利を確信します。思い込みは重要です。但し客観視はもっと重要です。

3



こっちで取ったベルナのアタリを元に、高山にベルナとその他の皆さんを描いてもらいます。効率化のために前の絵とほぼ同時作業です。なのでポーズが変更されていません。

4



ベルナがサイズを間違えていたので、もう一度レイアウトをし直しサイズを確定しました。この大きさを元に、今回はSAIでペン入れをしました。祈りを込めて線を引きます。「みんなの人生がこの一枚で激変しますように!!」。

5



呪い、もとい祈りのこもった線画にそれぞれペンツールでマスクを切り着色します。影、ブラシとハイライトも入れ、背景には紙テープと紙吹雪、そして尊敬するNAO Qさんの作った素晴らしいロゴからSPの文字を拝借、レイアウトして完成です。



6 最後に編集部でデザインして完成。こうしてようやく本屋さんに並べられます。

デザイナーコメント

[illegible]

つくらい!!

[illegible]

ミカ・ミクリ

AGE：19　SEX：♂
BIRTHDAY:1465.03.16
BLOODTYPE：AB
BELONGING：S.S.S.
搭乗機：ヴェントゥーノII（リダレス）
C.V.：野島 健児

特待生としてエリート校に進学。主席で卒業後、S.S.S.に入隊。すぐに頭角を現し、小隊長となる。6年前のI国大使館占領事件で、両親を失う。







センコロ用語集

このコーナーの中でも少しずつ出てくるセンコロ用語。改めてここで解説していくので、知っている人も知らない人も今一度確認してみよう。

大使館占領事件
6年前（宙暦1478年）に起こった事件。アーリア連邦領月面都市"ジョヴァンニ"のI国大使館を武装グループが占拠。二日後、アーリア軍特殊部隊が強行突入し、犯人が自爆。人質となった大使館職員やパーティーの来客者、突入した隊員など、合わせて死者300人以上の大惨事となる。

アーリア連邦
地球から土星まで、あらゆる宙域を領地として持つ大型連邦国家。

S.S.S
アーリア連邦軍所属の特殊宙域任務部隊（Special Space Service）の略。

ランダー（ROUNDER）
重力の少ない宙域での移動・活動手段として使われる外殻式搭乗ユニットの総称。船外活動作業時に用いていた外殻式強化服が原形で、機能の強化を繰り返し現在の形になる。近年では、自動車のように趣味性、嗜好性を持つようにもなっている。また、エリートの証である上級ライセンス取得者及びその機体は"ハイランダー"と呼ばれている。

ゴディヴァ社
ペン一本からコロニーまで、さまざまな分野でその名前を見かける多国籍企業。子会社を含めるとその規模は莫大で、独自で警察や軍隊を持っているほど。もちろんランダーも生産・販売している。

G.S.O
ゴディヴァの子会社で、民間警察"ゴディヴァ保安機構"（Goddiver Security Organisation）の略。

リダレス社
火星に本社を置く軍事関連企業。アーリア連邦とつながりが深く、アーリア軍のランダーも開発している。

モーティヴァリエ社
ランダー開発の最大手。一部アーリア軍にも導入されているが、基本的には、民生用の販売ルートを主とする企業。

ツナミ社
ランダーの老舗メーカー。旧政権時代のアーリア軍では、主採用されていた企業だが、新製品開発競争に敗れ、現在では主に中古品を取り扱っている。

三条 櫻子

AGE：26　SEX：♀
BIRTHDAY:1458.02.01
BLOODTYPE：B
BELONGING：G.S.O.
搭乗機：トライアド（ツナミ）
C.V.：大本 眞基子

民間警察ゴディヴァ保安機構に所属するランダー隊隊長。以前は、軍に所属していたが、6年前の1国大使館占領事件をきっかけに、軍を退役している。



カレル・ヴェルフェル

AGE：25　SEX：♂
BIRTHDAY:1459.08.27
BLOODTYPE：A
BELONGING：unknown
搭乗機：アズレウス（ツナミ）
C.V.：金子 英彦

アーリア連邦を牛耳る名門、鳴神家の後継者ルキノの教育係。ルキノを連れ、失踪中。過去に櫻子と、何らかの因縁を持つ。

折角なので今回は若いころの二人を描いて見ました。いや今でも十分若いですが。コスチューム決定したときにはもうこの二人を描くしかないなぁと思っていたので、描けてうれしいです。毎度締め切りギリギリですが（汗）。
（曽我部）

デザイナーコメント

[illegible]





デザイナーコメント

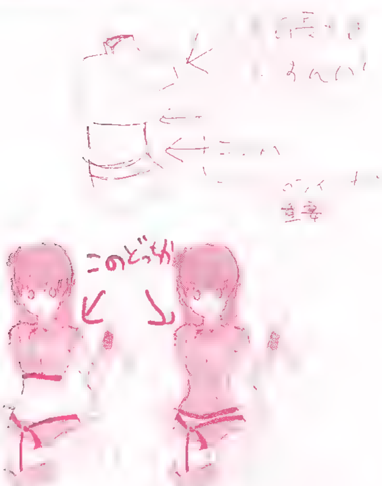
カレルA3

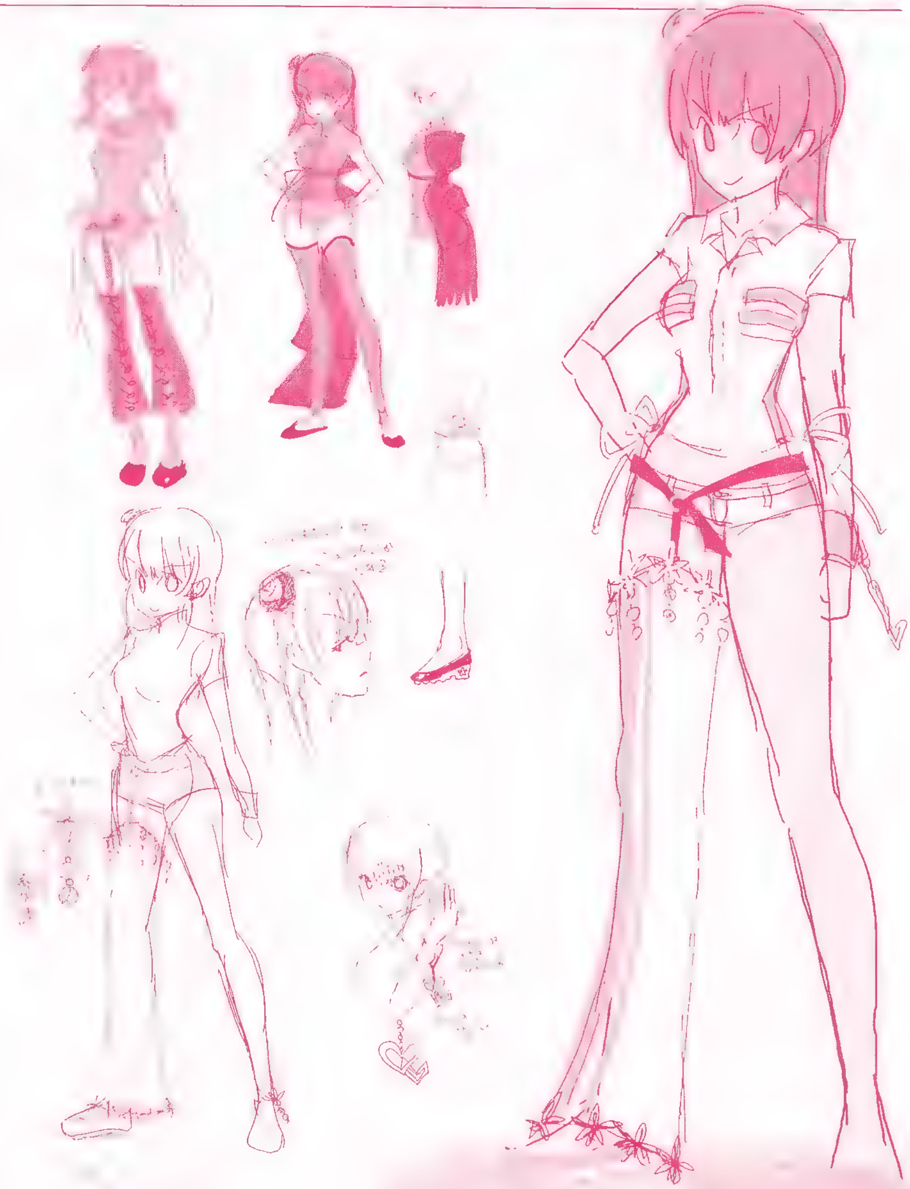
[illegible]

ペク・チャンポ（白昌浦）

AGE：16　SEX：♀
BIRTHDAY:1468.06.08
BLOODTYPE：O
BELONGING：G.S.O.
搭乗機：シトロネット（ゴディヴァ）
C.V.：野中 藍

天才的な操縦テクニックが認められ、G.S.O.に入隊。負けん気の強さゆえに、周囲との衝突が耐えず、異動を余儀なくされていたところを櫻子に拾われる。





デザイナーコメント

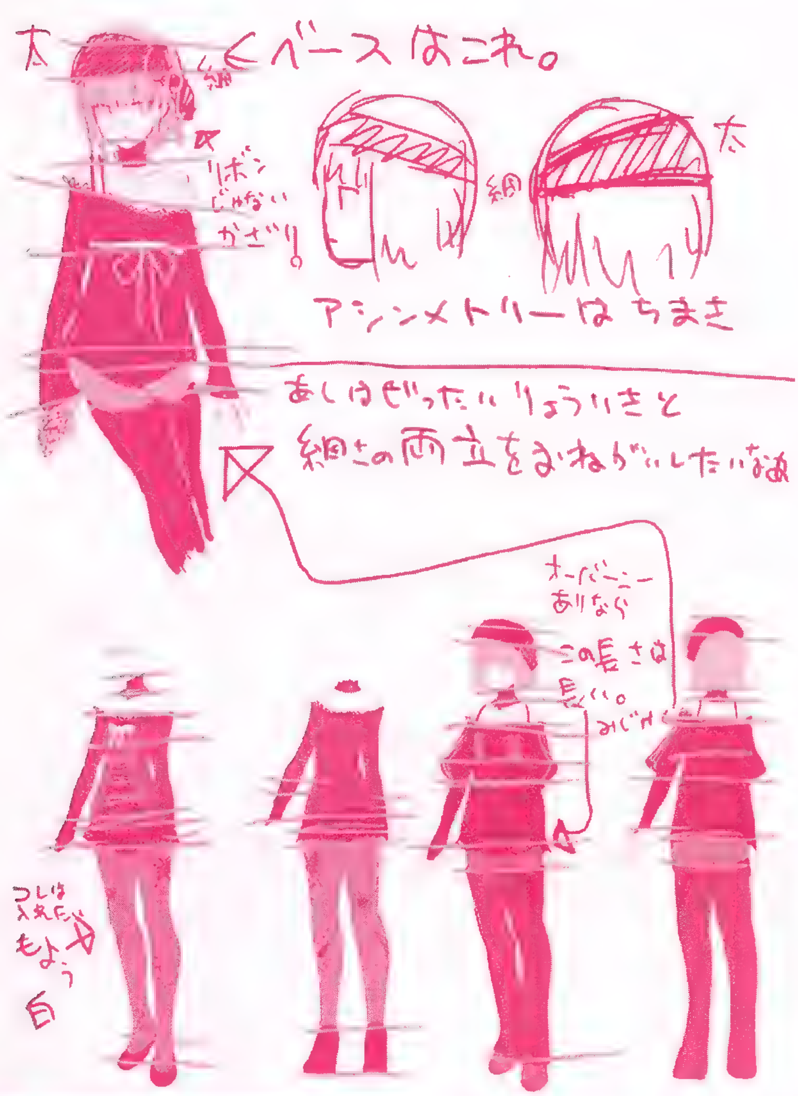
[illegible]

リリ・レヴィナス

AGE：16　SEX：♀
BIRTHDAY:1468.11.10
BLOODTYPE：A
BELONGING：S.S.S.
搭乗機：ブリンスタ（モーティヴァリエ）
C.V.：神田 朱未

ミカの指揮する隊に配属された新米隊員。企業家の父の思惑によって、軍関連の研究所で、能力強化を施されている。







高山が上げてきたラフデザインをチェック、僕の方でアイデアを出して返した画像です。大体こんな感じでやり取りをしてデザインを詰めていきます。高山の場合は何パターンも出してそこからいい所を抽出、盛って削ってという作業が多いですが、僕は大体いつも、コレ！　と一本に絞ってデザインすることが多いです。なので高山に比べてラフがほとんど出ません。こういうときに仕事してないみたいに見えて困ります。（曽我部）

デザイナーコメント

高山

ペルナ

AGE：15（?）　SEX：♀
BIRTHDAY:unknown
BLOODTYPE：unknown
BELONGING：unknown
搭乗機：カストラート（オペラ）
C.V.：広橋 涼

旧世界のテクノロジーによって造られたオペラ社製アンドロイド。個体ではなく群体で動作しているため、同様の"ペルナ"が複数存在する。"マスター"に対する脅威を排除することが本来の任務だが、外の世界に興味を持ち始める。





デザイナーコメント

ペルナA3

[illegible]
シルクハットの形。とにかく、おめでたい
[illegible]



ファビアン・ザ・ファストマン

AGE：19　SEX：♂
BIRTHDAY:1465.09.30
BLOODTYPE：B
BELONGING：S.S.S.
搭乗機：グラフライド（モーティヴァリエ）
C.V.：菅沼 久義

巨漢の大富豪、ファットマン家の子息。ミカへの対抗意識が強く、学生時代から、何かにつけてミカと比較されることに嫌悪感を持っている。











デザイナーコメント

ファビアンA3

[illegible]

ツィーラン（翠藍）

AGE：16（？） SEX：♂
BIRTHDAY:unknown
BLOODTYPE：unknown
BELONGING：G.S.O.
搭乗機：オランジェット（ゴディヴァ）
C.V.：鎌田 梢

政府関連の研究機関によって造られた人工人間。とある事件の際、櫻子によって、過酷な境遇から救い出される。現在は親代わりである櫻子の部下としてG.S.O.に所属。



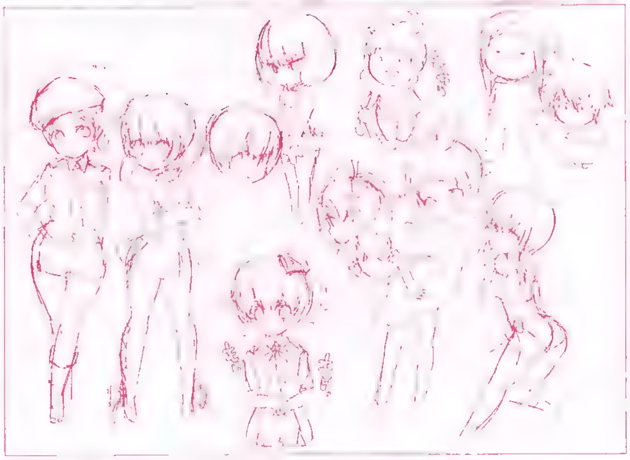




デザイナーコメント

ツィーランA3
[illegible]に合理的なのです。あ、どうでもいい[illegible]
（曽我部）

Others



気晴らしに高山が描いたイラストです。モチモチしてます。
コレはコレでなんか需要のありそうな感じが。（曽我部）



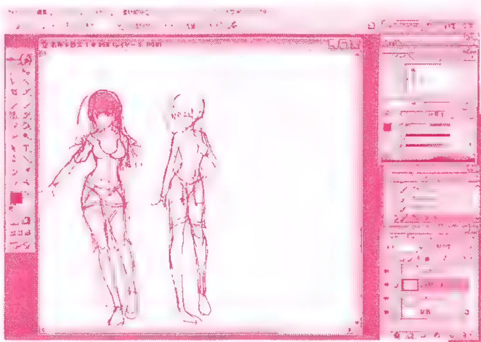
アシの描いたボツコスチュームラフの一枚です。独り善がりにならないよういろいろ意見を聞きますが、キャラ、世界観の管理は自分で判断しなければならないのでカッコイイデザインでも今回は使えないなというのが結構あります。（曽我部）

デザイナーコメント

全体を通して
「SP」のA3は全体コンセプトが無く、それぞれのキャラに合うものを選びました。実は今回かなり急な[illegible]（曽我部）

高山氏の PC画面公開！

今回は最後にイラストレーター高山氏のパソコン画面を公開するぞ。画面はチャンポのイラストを取り込み、作業をしているところ。普段見ることのできないプロの作業風景をじっくりと見てほしい。絵師を目指している人は、ここから盗める技術もあるかもしれない!?



『SP』のチャンポA3の衣装デザイン中の一枚です。確か最初のほうに描いたやつですね。ダーティペアっぽい……。



チャイナ+つなぎ風というコンセプトに決定した一枚。でもこの絵はあんまりチャイナの要素がないですね。ここからまた詰めていきます。曽我部さんに見せて助言をもらい、また考え直し……を繰り返していきます。

アーケードゲームライブラリー
ARCADE GAME LIBRARY



第46回　汽車は乗客を異空間に運んだ

タイムトンネル
【タイトー 1982年9月】

Text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力:VGLプロジェクト/あまちゅあらんど）

さまざまなキャラクターが画面の中で活躍するゲームがゲームセンターの主役であった80年代初頭、少し変わった操作感覚で楽しむゲームが流行しつつあった。いわゆる「鉄道ゲーム」の先駆けとなったものの一つだが、汽車を操作して敷かれたレールの上を走り抜けるゲームたちである。

レーシング、アクションやパズルの要素を含むこれらのゲームは進路のパネルを組み替えるパズルゲームの『ガッタンゴットン』（コナミ82年）や上下2段に分かれた画面で線路を走り続ける『スーパーロコモーティブ』（セガ82年）などがブームの先鞭を切って人気を集めていた。そして同年の秋、コミカルなキャラクターとともに宇宙を汽車が走り回る『タイムトンネル』がタイトーから発売された。

汽車を操作し乗客を宇宙へ

ゲーム画面はコミカル風で、ジオラマの上を鉄道模型が走っているような雰囲気である。基本的にプレイヤーが操作するのは汽車のデゴイチで、敵は線路上をうろつきながら走っている新幹線だ。人気の高そうな新幹線がなぜ敵なのかは定かではないが、煙を出して汽笛を鳴らす汽車の方がゲームキャラクターとして愛着を持たせやすかったのか、当時のゲームでは電車や新幹線よりも汽車が活躍するものが多かった。

操作は2方向レバーに1ボタンというシンプルなものだが、レバー上で前進、下で後退するといった操作は、レバーを入力した方向にキャラクターが移動するゲームが多かった当時は慣れるまではとまどいも多かったようだ。線路上に分岐（以下ポイント）がある場所では線路が向いている方向に曲がるのだが、進行方向直近のポイントのみボタンで切り替えることができる。レバー入力後はゆっくり移動し、入力し続けると汽車が加速する表現が絶妙であった。

ゲームが開始するとプロローグ画面が表示され、車庫から汽車が出発する。軽快な音楽とともに「ポッポー」と汽笛を鳴らしステージへと進むのだが、車庫には残機数と同じだけの汽車が停まっていて、アウトになった後は再度この画面が表示され、次の汽車が旅立っていくという描写がプレイヤーを和ませていた。

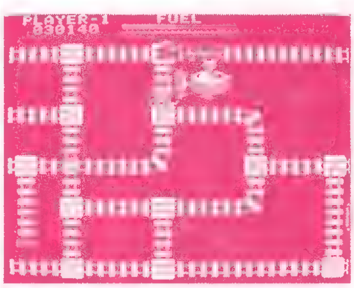
『タイムトンネル』には「田園」、「都市」、「宇宙」の3ステージが用意されている。1面が「田園」で、のどかな音楽をBGMに、汽車に3台の客車を連結させるのが当初の目的。客車はマップ上のどこかの車止めに3台ばらばらに配置されていて、走り回ってこれを探して1台ずつ連結していくのだが、連結時は必ず後方から進入しなければならない。

ただ走るだけではなく、敵位置の把握も攻略のコツだ。横にスクロールする広めのマップでは新幹線が見えないことがあるので注意が必要。敵はポイントを操作できないので走行中の新幹線の進路に向かって待ち、ポイント切り替えで新幹線を遠い方向に誘導するというテクニックが有効。新幹線以外にも、空から飛来する「変身させられた雲」や「宇宙人」などが画面上のどこかに降り、うろうろと動き回って進路を阻む。宇宙人は一定時間で消えて、また別の場所にランダムに降ってくるなど、トリッキーな動きをする。客車を連結すれば右端のタイムトンネルへのゲートが開き、到着すればクリアとなる。注意したいのは燃料制限がある点。FUELを取れば一定量だけ回復するものの、やはり早期クリアが基本となる。特に後半面では燃料が無くなってアウトになることが多くなりがちだ。

トンネルを抜けた2面の都市も基本的な遊びかたは同じだが、今度は乗客の居るステーションを探し、横付けして乗客を乗せる。乗客は客車の空いている位置にしか乗らないので気をつけよう。

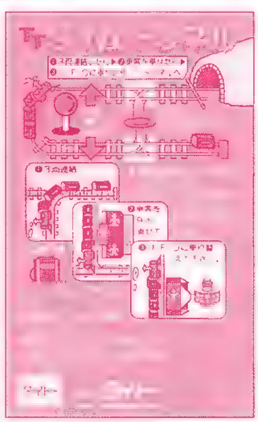
3面は宇宙となる。今度は宇宙ステーションで乗客を宇宙船に乗り換えさせる。この宇宙船（インストでは「U･F･O」となっている）は宇宙から飛来しては画面上5カ所のいずれかに短時間止まってから飛び去るというトリッキーな動きをするため、不規則な軌道を先読みして乗客を降ろしていかなければならない。3面クリアで「田園」の面に戻り、以降は徐々に難易度が上昇しながらループする。

基本画面



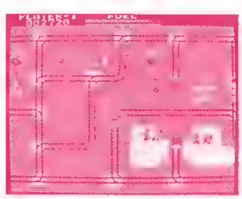
デゴイチを前進・後退させながらマップ上の線路を走り、各面で異なる課題を終えれば次の面へのゲートが開く。操作方法は2方向レバーで前進・後退、ボタンで進行方向のポイント切り替えとなっている。敵にぶつかるなどで汽車が無くなるとゲームオーバー。

インストラクションカード

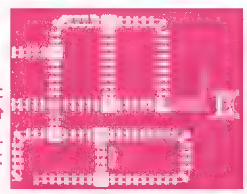


プレイ方法が書かれたインストカード。三つのステージのクリア方法と簡単な説明が書かれている。

■攻略のポイント■



前進移動のみ移動得点が加算されるため基本は前進となるが、後方から連結しなければならない1面では、どの向きで移動するかも考えなければならない。



複数の敵が登場するため、画面の見えない部分にいる敵の存在も考えて、進路を阻まれないようにクリアを目指そう。

時代を超えて列車は走る

「タイムトンネル」は多くの店舗に置かれ、比較的長く遊ばれたゲームだ。操作は少し特殊であったが、汽車や宇宙といった、当時としては面白い画面構成であったため、画面を見て「ちょっと遊んでみようか」という衝動を起こさせたのだろう。決められたレールの上しか移動できないという制約とポイント切り替えで汽車を動かすという感覚をうまく表現したことが、このゲームが遊ばれた一つの要因だったといえる。

移動に自由度の高いレースゲームのようなものは操作に一瞬一瞬の判断力が求められてきたのだが、ナムコの『ラリーX』に代表されるような特定のポイントを探して通過するようなゲームでは、通過していく順番や敵位置を把握するようなプレイが求められた。それまでにヒットしたゲーム多くの要素を取り込んだ上で、鉄道というテーマ通り線路のみを移動させて移動の自由度を下げたことで「より高い戦略」をプレイヤーに考えさせるゲームとして、一つの完成を見せたのがこの作品なのではないだろうか。

十数年後に同じタイトーから発売され、鉄道ゲームの揺るぎなき代表作になる『電車でGo！』の発売まで、各社から多くの鉄道ものが登場しているが、この『タイムトンネル』は乗り物や玩具として子供に人気の高かった鉄道を、ゲームの中でうまく昇華させた作品のはしりだといえる。そして、この汽車たちが活躍した82年は、アーケードにおける「鉄道元年」と呼ぶにふさわしい年だろう。

のんびりした田園、忙しい都市、神秘なる宇宙。さまざまな世界を旅する汽車は、ゲーム画面の中にいろいろな世界があるかのような幻想を見せてくれた。多くのゲームが走り抜けた時代、各社は次のヒットを目指し、ゲーム業界の未来へと続く線路とタイムトンネルを敷き続けていたのだろうか。



『タイムトンネル』のカタログより
実際のゲーム内容はコミカルなものだが、宇宙を舞台に蒸気機関車と新幹線が走り回るSFチックで壮大なイメージイラストが描かれていたのが印象的。

■参考資料
「ゲームマシン」1982年
（アミューズメント通信社）

「オールドゲームの世界」シリーズ
（流線堂）

「究極ビデオゲームリスト2003」
（AMPグループ/アマチュアライン）

募集

レトロゲームや当時の思い出に関する情報・お便りや質問などを募集中です

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
アルカディア編集部
「AGLコーナー」まで

（お知らせ）
AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」が開設中です。

E-Mail：amp@tri6.net

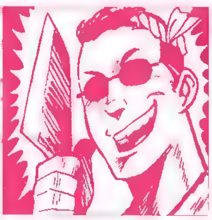
猛者道通信 ドス龍

DOS9本目 人情屋台2006

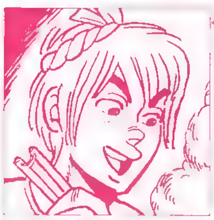
聞くところによると「人間万事塞翁がウマー」であり、人生何が起こるか分からないタイトロープ感がたまらねえんだぜ？　などとはだれも言ってないことは確実視される我らジ☆ダップセの熱筆でお送りします。

文：ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画：天野シロ
協力(イラスト) [illegible]

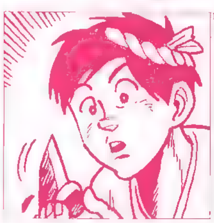
登場人物とか



まさ
パワー・オブ・ドリームスの異名を持つジ☆ダップセ1号機。締め切り超過もゴッド土下座一発でノーカウントにするタフターフ。



ケソ
リトライオンライン12時間を耐えるガッツはあるものの、ピザの出前が1秒遅れただけで裁判沙汰に持っていくキレやすいゆとり世代。



ブニョ
ジ☆ダップセの遅筆に胃をキリキリさせることに関しては右に出るもの無し！　の担当編集。君たちいい加減にしてください。

EPISODE：01

大秘宝を求めて

In search of a large treasure

ケソ　まままままさーッ！　大変ですZO！

まさ　どうしたケソや。AMショーでアトラスブースに居た『きらりん☆レボリューション』のなーさん着ぐるみと写真を撮ろうとした際、「休憩中です」と言われて激憤したときのような必死フェイスかましちゃってさ(実話)

ケソ　いやまあ、ウチの社長に今日中に提出しろと言われていた、会社の新事業案がちぃーともできてないという話ですよ。(注：ジ☆ダップセは編集プロダクション(有)トリスターに所属する社畜である。お仕事募集中)

まさ　それなら安心するっぺれ〜。何を隠そう、我も手付かずのフル・モンティさね。

ケソ　ハハハ。なーんだ。それなら安心ですね。

まさ　んがしかし、このままシカトこいていると、GYU社長の超絶強化をくらうのは相違、あ、ねいといったところさね。

ケソ　あわ、あわわ。

まさ　何かイケティール新事業企画はないのかね。ケソは昨日「こここここの企画イイ！(早口かつ虚ろな目で)」などとノズブレしておった気がするが。

ケソ　その時に考えてた「ツンデレ寿司」と「妹カラテ教室」は速攻却下されてそしてこの諦念……。

まさ　ほふむ。メイドゲーセンといいメガネっ子ソムリエによるメガネ屋といい、ケソの戯言は高確率で現実化しているというのにな。

ケソ　でしょタモさん⁉(山川調)

まさ　何かこう、ニヤピクなアイディーアはないものかね。

ケソ　うーん……。

まさ　ホムス！(頭の上の電球点灯)思い付いだでええええ！

ケソ　トゥ、トゥルー⁉

まさ　今こそ伝説の「ゲーム屋台」を復活させるべきではないかね君。

ケソ　ゲ、ゲーム屋台⁉　知っているのか雷電ーッ⁉

まさ　古の文献、コミゲにも記されておった移動式ゲームセンター……それがゲーム屋台。歴史の闇に埋もれていたこの事業をリザレクションさせる時は今！

ケソ　よく分かりませんが、何だかオラわくわくしてきたZO！

EPISODE：02

巨石神殿の怪人

A monster man of a huge stone shrine

おもむろに呼び出されたブニョ　……

そんなこんなで、今回は「ゲーム屋台」がテーマらしいけど、そもそもゲーム屋台って何なの？

まさ　説明せねばなるまい。「ゲーム屋台」とは、従来の屋台ユニットとビデオゲーム筐体を一体化させた、一粒で二度美味しい屋台さね。一説によると、古くはインベーダーゲーム隆盛の時代から営業しておったとも伝えられておるのさね。

ブニョ　屋台と筐体が一緒って、それってゲームやりながらオデンとか食べられるの？

まさ　モチのボンさね。屋台の椅子に座って親父に酒やつまみを注文した後、ゲームに興じるというシステムじゃよフェフェフェ。

ケソ　ステージの合間などに酒やツマミをムリャリ、あそれゴキュリとやるわけですな。

まさ　そうさな。熟練した店員ともなると、ステージの間に湯気で曇った画面を、ササッと一拭きするテクニックも心得ておったといわれておるな。逆に空気を読めない店員だと、ボス戦中に画面を拭こうとして「オヤジ、見えねえぞ！」などと一喝されることもあったらしいがね。

ブニョ　それ、空気読む以前の問題というか、ただの妨害じゃないですか。

ケソ　屋台に入ってるゲームはオヤジの趣味なんですか？

まさ　旬のゲームを稼動させていることが多いが、屋台には予備の基板も用意されておる。

〜回想シーン〜

「オヤジ！　生ビールとちくわぶ。あと『ローリングサンダー』を頼む」

「旧バージョンとニューバージョンがあるよ」

「きっつい方をくれ」

「あいよ、旧バージョンね」

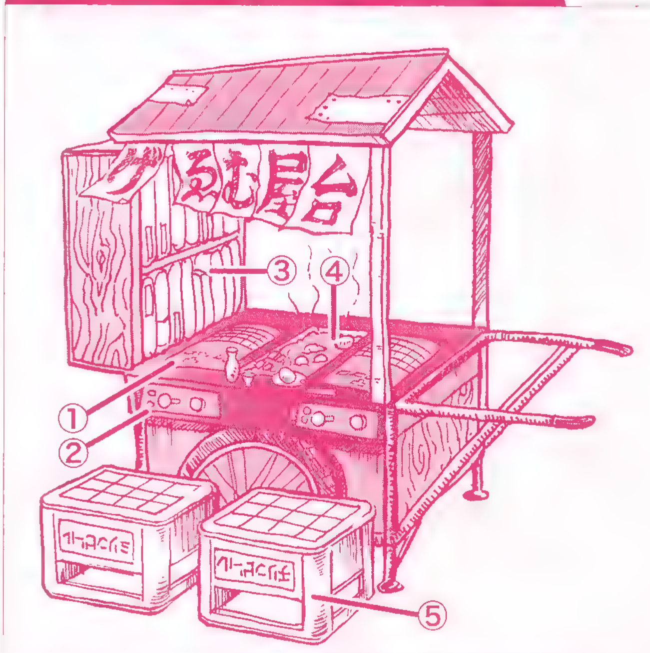
〜回想終わり〜

……という会話を経て、親父が基板を入れ替えてくれたささな。

ブニョ　へー。じゃあ、店によってシューティングの品ぞろえがよかったり、アクションが多い店とかがあったのかな

まさ　リーマンが多い駅前ならシューティングやパズル、大学生の多い場所ならアクション、スポーツゲームと、出

これが20世紀型ゲーム屋台DA！



①＝屋台にモニターが埋め込んである。屋台によっては、縦画面、横画面の変更が可能。②＝スタンダードな90° コンパネ。『インベーダー』などはやりやすいが、『ドラゴンバスター』の兜割りや、『ニンコマ』の爆裂究極拳を出すのは至難の業。③＝予備の基板が常設してある。遊びたいタイトルをここから選んで、親父に設置してもらおう！　持ち込みもOKだが、永パがあるゲームはオヤジに断られるぞ！　④おでんがポピュラーだが、中にはラーメンやうどんを出す屋台もあったらしい。タイトーの『あしたのジョー』をプレイしながらうどんを食べる"鼻うどんプレイ"もはやったとかはやらなかったとか。⑤＝椅子は基本ビール箱　長時間座ると尻肉が痺れてくるハードな仕様

店する場所によっても屋台の属性が違っていたっぺれ〜。

ブニョ　対戦格闘とか、対戦相手が居ないときに、オヤジが相手になってくれたりしないんですか？

まさ　一部そういう店もあったらしいがね。ゲーム屋台自体が90年代初頭には姿を消していたため、対戦格闘ブームの時代の営業形態が知られていないのが実情さね。

ケソ　ところで、ゲーム屋台でハイスコアを出した場合は申請できるんですかねえ。

まさ　オヤジのハンコを貰えれば大丈夫じゃないかハイパーン！

ブニョ　……、一応京城クンに聞いてみます。

EPISODE：03

謎の大秘宝　クワスチカ

Large treasure kvass Chika of mystery

マサ　そこでだ。90年代初頭に歴史が途絶えてしまったゲーム屋台を、我々の手で蘇らせてはどうかね。

ケソ　そそそそれイイ！

まさ　21世紀の今に蘇えらせるとしたら、旧態然としたゲーム屋台ではチト無理ゥ。その点を踏まえつつ21世紀型のゲーム屋台を考えてみたさね。見たまえこれを。

ブニョ　……屋台というか、何だか変形しそうな感じですね。

まさ　現在のアーケード事情に完全対応した設備＆環境を備えた、時代の先行くゲーム屋台だと知るがいい。全国対戦、ネットランキング用に無線LAN実装。カードゲームもOKなフラットリーダーパネル、タッチパネル式のモニターも完備。店内にはカードベンダーも設置してあるので、体一つで屋台に行ってもすぐにゲームが始められるという寸法じゃよ。

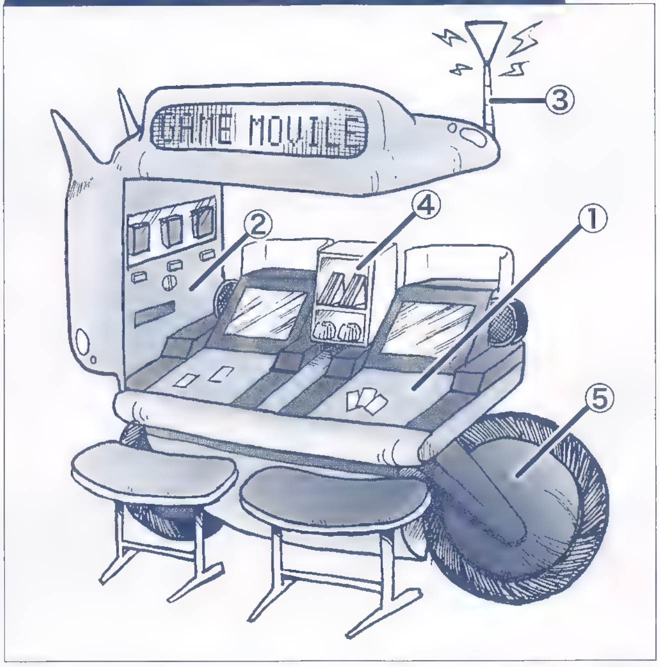
ブニョ　カードリーダーとタッチパネルモニターか……メインモニターを使うゲームは難しそうだけど、『三国志大戦』や『ドルアーガ』などはプレイできそうだね。

ケソ　リーマンが多い場所では通信麻雀系にすればイカジールな感じ。

まさ　従来のゲーム屋台ではオデンや酒がメインだったが、最新型では無農薬野菜を使用したサンドイッチや無添加フルーツジュースなど、昨今の健康事情を鑑みる品ぞろえ！

ケソ　最近増えてきたヘルシーカフェみたいYO！

これが21世紀型ゲーム屋台DA！



①＝タッチパネルモニターとカードリーダーフラットパネルを採用。喫煙禁止のため、カード読み取り精度は高い。基本的にゲームは固定で、基板の変更は不可。②＝ICカードやスターターパック、カードスリーブが買えるカード販売機。③＝無線LANで全国通信対戦もラクラク！　悪天候の日はちょっぴり営業不可。GPS機能も搭載しており、携帯などで営業時間、場所の検索、現在移動中のゲームの種類を知ることが可能。④＝屋台で出されるドリンクはコーヒーや紅茶が主流。サイドメニューにはサンドイッチやマフィン、スコーンなどがそろう。⑤＝人力移動の旧ゲーム屋台とは違って、電磁コイルモーターで稼動（予定）の完全自律型。ビーグルモードに変形すれば悪路も楽々踏破だ！

まさ　さらに、屋台の場所が携帯でGPS検索できるので、現在どこで営業しているのかも一発で分かるという仕様さね。

ケソ　カードゲームとかは「あの屋台、レアの出がいいよ！」などと評判が広がって、カリスマ屋台とか生まれそうですな。逆に「あのオヤジ、レア抜いてね？　ここの屋台のカード、全部反ってるよ！」とか言われる店もあったりして。

ブニョ　これが実現すれば、近所にゲーセンが無い人は結構うれしいよね。離島の人とかも、通信環境があれば全国対戦できたりするし。

まさ　そこが狙いさね。全国対戦の環境が整ってきた昨今、別に大掛かりな店舗を作らなくともいいのでは——最低限の設備が整った端末を用意するだけで、末端のユーザーにも均等な満足度を与えられるのではないか⁉

ケソ　さすがマサール男爵……心、洗われました。

まさ　んでは早速、この企画書を社長に提出。しかるのちに我が社の新事業として立ち上げるしか、あ、ねい。

ケソ　オルライ（巻き舌）。

EPISODE：04

戦い終わって　〜神々の黄昏〜

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

〜トリスター本部・総統の間〜

まさ　……という案配さね。どうかね、その新事業は⁉

ケソ　ゲーム屋台、イケますよ！　これで一儲けして、IT産業の寵児とか言われちゃいましょうよ！（よく分かってない）

GYU社長　つかさ、復活させるも何も、ゲーム屋台ってそもそも実在しないだろ。没だよ没。

ケソ　ショ、ショルショーック！　せっかく考えたのにー！

まさ　シンプル2000　THE 諦念。

GYU社長　そんな海のものとも山のものとも分からない事業立ち上げるぐらいなら、貴様らの給料を削って金を貯めて、実際にゲーセン開いたほうがマシだな……って、あれ？　このアイデアよくねーか？

ダップセ　よくねー‼

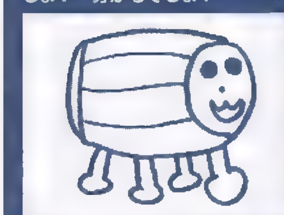
〜つづく〜

＊注：ゲーム屋台なるものは完全フィクションにてダップセの脳内にしか実在しないゆえ、本気にしないでね！



月刊★うろ覚絵

今月の担当はブニョです。何か余計な線を描いてしまい、スイカみたいですが、つーか簡単でしょ？　分かるでしょ？



猛者つ子通信

うろ覚絵の答えや、ジ☆ダップセにやらせたいことは以下の宛先まで。住所氏名もお忘れなく。はがきが採用された人には、何かダップセからプレゼントがありますよ。お楽しみに。

◎あて先

〒102-843[illegible]　東京都千代田区三番町6-1　(株)エンターブレイン アルカディア編集部　猛者通信ドス組係

◎もしくは電子メールにて

メールアドレスは191ページを見てね。

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

[illegible]

New Release



©SEGA

オシャレ魔女 ラブ and ベリー 2006秋冬ソングコレクション

発売元：セガ／HCV-0252／on sale!／価格：1,050円（税込）

『オシャレ魔女 ラブ and ベリー 2006秋冬コレクション』で登場した新曲を収録したサントラCDが登場するぞ。もちろん今回もこれまでのソングコレクションと同様に、新曲6曲とそのタンバリン付きバージョンを収録しているぞ。さらに、ボーナストラックには『ラブ and ベリー』ファンにはおなじみの人気曲「Re-born（リボン）」を初収録！　そのタンバリン付きの楽曲を含めて全14曲収録の大ボリュームとなっている。歌詞カードが付属するほかに、CD内にはパソコンで使うことができる壁紙（1種類・3サイズ）が入っているお得仕様なので、身近にプレイしてる子がいたらぜひ教えてあげよう！

■収録タイトル（全14曲）
「すすむキモチ」
「パパのバースディ」
「トキメキときめく」
「なつのかけら」
「ゆきのサイン」
「うつくしきあおきドナウ」
「すすむキモチ -タンバリン付Ver.-」
「パパのバースディ -タンバリン付Ver.-」
「トキメキときめく -タンバリン付Ver.-」
「なつのかけら -タンバリン付Ver.-」
「ゆきのサイン -タンバリン付Ver.-」
「うつくしきあおきドナウ -タンバリン付Ver.-」
「Re-born」
「Re-born -タンバリン付Ver.-」



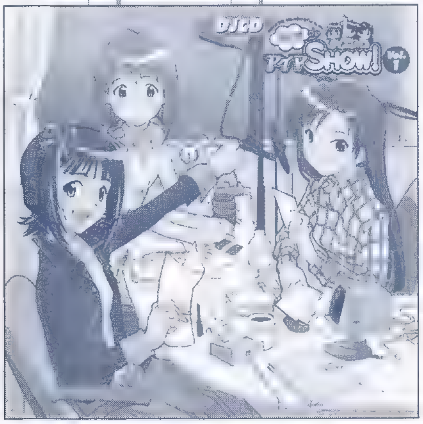
THE IDOLM@STER MASTER MOVIE

発売元：コロムビアミュージックエンタテインメント／COBC-4585／on sale!／価格：5,500円（税込）

先月お見せできなかったジャケットが届いたので、改めてご紹介だ。これは先日『アイドルマスター』の登場1周年を記念して東京・「CLUB COAST」で行なわれた「THE IDOLM@STER 1ST ANNIVERSARY LIVE」の模様を収めたDVDである。出演声優たちの貴重なインタビュー映像や、コンサートのリハーサルをはじめ、バックステージなどの超レア映像がばっちり収録されているのだ。当日のライブ感をたっぷり味わうことができるので、当日参加できなかった人はこのDVDでライブを楽しんじゃおう！

家庭用での新キャラも発表されたし、これからのアイマスの展開は目が離せない!?

■収録内容
ライブ
　「太陽のジェラシー」
　「おはよう!!朝ご飯」
　「9：02pm」
　「Here we go!!」
　「蒼い鳥」
　「魔法をかけて!」
　「エージェント夜を往く」
　「First Stage」
　「ポジティブ!」
　「THE IDOLM@STER」
インタビュー
コンサートバックステージ
リハーサル
ほか



DJCD「ラジオdeアイマSHOW!」Vol.1

発売元：フロンティアワークス／FCCG-0007【限定版】、FCCG-0009【通常版】／ on sale!
／価格：3,675円（税込）【限定版】、3,150円（税込）【通常版】

現在アニメイトTVにて絶賛配信中の『アイドルマスター』のWebラジオ「ラジオdeアイマSHOW！」のDJCDが登場だ。ご存知の通りメインパーソナリティは春香役の中村繪里子さん、千早役の今井麻美さん、雪歩役の落合祐里香さんの三人。気になる内容だが、このCD用にゲストを招いて収録された特別版が収録されているので、ヘビーリスナーの君にも満足のいく内容となっているぞ。さらに限定版には、「アイマSHOW！TVスペシャル」などの貴重な映像が収められたオリジナルDVDが付いているので要チェック！　第2弾の発売も予定されているので、まずはこのCDから押さえておこう。

■収録内容
「1日目のスケジュール 1.オープニング」
「1日目のスケジュール 2.ふつおた～流行情報」
「1日目のスケジュール 3.お昼のロッカールーム」
「1日目のスケジュール 4.レッスン」
「1日目のスケジュール 5.エンディング」
「2日目のスケジュール 6.オープニング」
「2日目のスケジュール 7.ふつおた～流行情報」
「2日目のスケジュール 8.お昼のロッカールーム」
「2日目のスケジュール 9.レッスン」
「2日目のスケジュール 10.エンディング」
「BONUS TRACK 11.ドラマCD Scene.04 幻の特別編」



THE IDOLM@STER RADIO ～歌姫楽園～
たかはし智秋・今井麻美

発売元：コロムビアミュージックエンタテインメント／COCX-33906 on sale!／価格：3,000円（税込）

先月に引き続きラジオ大阪で好評放送中のラジオ番組「THE IDOLM@STER RADIO」のCD情報をお伝えしよう。このCDは番組のメインコーナー「歌姫楽園」をテーマに、パーソナリティであるあずさ役のたかはし智秋さんと、千早役の今井麻美さんとの二人のハーモニーを聴かせることをコンセプトに制作されている。右の収録内容には書ききれなかったが、番組の新エンディングテーマである「URGENT!!!」やボーナストラックとして「～お風呂で、う・ふ・ふ♪（番外篇）～」といったミニドラマが収録されているので、ラジオを聴取できなかった地域の人も番組のリスナーもどちらも楽しめる内容となっているぞ。

■収録内容
「オープニング」
「太陽と月」（歌：たかはし智秋・今井麻美）
「THE IDOLM@STER RADIO 必聴トークPart.1」
「蒼い鳥（M@STER VERSION）」（歌：如月千早（今井麻美））
「番組ジングル　パターンA」
「STYLISH QUEEN」（歌：たかはし智秋）
「THE IDOLM@STER RADIO 必聴トークPart.2」
「夢見る頃」（歌：今井麻美・たかはし智秋）
「番組ジングル　パターンB」
「月下祭　～la festa sotto la luna～」（歌：今井麻美）
「THE IDOLM@STER RADIO 必聴トークPart.3」
ほか

VGM用のアンテナを広げよう

最近のVGMは、サントラCDとして単体発売されるものだけをチェックしていると意外と聴き逃してしまうものがあったりします。そこで今回はアンテナをちょっと広げてみましょう。

VGMファンとしてチェックしておきたいのは、やはり株式会社INHから発売されている攻略DVDシリーズではないでしょうか。ラインナップのメインはシューティングゲームであり、もちろんそのハイレベルな攻略映像がウリになっているのですが、実はこれまで発売された商品すべてにサントラCDが同梱されているのです。そのサントラCDも単純にゲーム中の楽曲を収録するのではなく、多くの場合アレンジ楽曲や家庭用の楽曲が収録されるなどの付加価値が付いています。

前号（アルカディア10月号・70ページ）でも軽く触れていますが、先日発売された「THE LUNATIC 鋳薔薇」や「THE ILLEGAL FUNCTION ラジルギ」などにももちろんサントラCDが同梱されていますので、もしまだお聴きになっていない方はぜひチェックしてみてください。　（編集部）



9月28日に発売になった「THE ILLEGAL FUNCTION ラジルギ」にも、もちろん「サウンドトラック」が付属するぞ。

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

Oct. 2006

陰暦の異称で神無月と呼ばれる10月。諸国の神々が出雲へ集まるため、出雲では神在月と呼ばれているそうです。その神々を味方につけ、勝ち抜くのはキミかもよ!?

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください。

Event Pick Up !

究極へと向かえ! 「ULTIMATE ZERO 6」開催!

究極を目指して行なわれている『SF ZERO3』の大会、「ULTIMATE ZERO 6」がネオアミューズメントスペース a-choにて2日間開催される。これまでに行なわれてきたULTIMATE ZEROシリーズでは、幾多もの名勝負が繰り返されており、今大会も目の離せない大会になりそうだ。

開催日程	10/7(土)	13:00~	個人戦・エキシビジョン大会(詳細未定)
	10/8(日)	12:00~	団体戦3on3
開催店舗	ネオアミューズメントスペース a-cho		

共通ルール
- 本大会はCPS2版『Street Fighter ZERO3』の旧基盤を使用
- 2本先取、ターボ2固定、そのほかゲーム設定は初期値
- クラシカル、マジ、サイキョーモードは使用不可
- 試合ごとのISM変更は可
- エントリーキャラの途中変更は不可
- 隠しキャラ(Mバイソン、ユーリ、ユーニ)は使用可
- 対戦中、まれに起こる軸ズレバグについては再試合が認められます
- コンパネ(レバー、ボタン)の不具合は申告制とし、不具合が認められた場合のみ再試合を行ないます
- 試合開始時間になっても出場者が現れない場合は失格とさせていただきます。相手プレイヤーの不戦勝となります

※再試合とはROUND1からの試合を意味します

1on1・エキシビジョンマッチ ルール
- ジャンケンにて1P2Pのみ決めてください

3on3 ルール
- ジャンケンにて「1P2P決め」または「1人目後出し権」のどちらかを選択できます。ジャンケン負けた側は相手が選ばなかった方を選択できます
- チーム編成に制限はありません。同キャラ3人でも可

※詳細は大会HP (http://www.mfr.bz/uz6/index.html/) にて

北海道・東北

北海道

★スガイディノス 帯広
帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

10/8	19:30	ポップンミュージック14 大会
10/15	11:30	三国志大戦2 大会
10/28	19:30	ガンダムSEED DESTINY 大会

※詳細はHP参照

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂宇土城堀143

10/1	13:00	ムシキング 大会
10/8	13:00	ラブ&ベリー 大会
10/9	16:00	頭文字D Ver.3 大会
10/14	20:00	アヴァロンの鍵弐大会
10/15	13:00	ムシキング 大会
10/21	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
10/22	13:00	ラブ&ベリー 大会
10/28	20:00	WCCF 大会
10/29	13:00	ムシキング 大会

関東

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎028-636-3100
http://makiap.haru.gs/

10/9	22:00	第1回 鉄拳5 DR ランバト
10/16	21:00	第2回 VF5 REVISION 1 THE☆野試合 大会
10/23	21:00~22:00	KOF2002 & KOF'98 対戦会 ◆参加費無料
10/24	15:00	GGXX SLASH大会

★プレビジョイカム 石岡店
石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

10/7	18:00	GGXX SLASH 大会
10/8	15:00	鉄拳5 DR ランダム 2on2 大会
10/21	18:00	GGXX SLASH ランダム 2on2 大会

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21 ☎028-636-3100
http://id18.fm-p.jp/26/hisuicup/

10/1	17:00	MBAC ランバト メルブ-ランバト壱 ◆参加費100円。途中キャラ変更不可
10/14	17:00	MBAC 2on2 大会 ◆参加費一人100円。途中キャラ変更不可
10/15	17:00	MBAC ランバト メルブ-ランバト弐 ◆参加費100円。途中キャラ変更不可
10/21	17:00	MBAC 大会 翡翠杯 ◆参加費100円。途中キャラ変更不可
10/22	17:00	MBAC ランダム 2on2 大会 ◆途中キャラ変更不可。参加費一人100円
10/28	17:00	MBAC 5on5 大会 帝武戦 ◆参加費一人100円 途中キャラ変更不可、チーム斡旋有 同チームで3キャラ以上使用
	10:00~17:00	鉄拳5 DR レディース テッケナー OFF ◆参加資格は、女性の鉄拳プレーヤーのみ 連絡は、gunjin_k@yahoo.co.jpまで

群馬県

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593 ☎0276-88-7510

10/1	15:00	GGXX SLASH 大会
10/15	15:00	KOF2002 大会
	18:00	北斗の拳 大会
10/22	15:00	MBAC 大会
10/29	15:00	モンスターゲート 大会 ◆代表8名による決勝戦

埼玉県

★ゲームセンター リンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054

10/14	19:00	バカバカバッションSP 大会
10/28	19:00	バカバカバッション2 大会
毎週土曜	18:00	MBAC 大会 ◆シングル、2on2は参加人数で変更
	20:00	GGXX SLASH 大会

※参加費無料。参加受付は当日のみ

★埼玉POPY
さいたま市岩槻区城町1-7-43 ☎048-757-0994
http://www.popy.tv/saitama/

10/1	15:00	GGXX SLASH 第2回 店舗合同ランバト ギルティギアジェネレーションカップ ◆参加費一人100円
10/7	22:00	SFⅢ 3rd 3on3 大会 第11回 P-CUP by 3rd ◆参加費一人100円
10/8	15:00	ソウルキャリバーⅢ 3on3 関西勢遠征 大会 第一回(財前)教授選 ◆参加費一人100円
10/14	22:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 第26回 ブレ軍総杯 ◆参加費一人100円
10/15	15:00	GGXX SLASH 4店舗合同ランバト ギルティギアジェネレーションカップ ◆参加費一人100円
10/21	22:00	VF5 REVISION 1 3on3 大会 ◆参加費一人200円
10/22	18:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費一人100円
10/28	22:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 第29回 ブレ軍総杯 ◆参加費一人100円
10/29	15:00	GGXX SLASH 第4回 店舗合同ランバト ギルティギアジェネレーションカップ ◆参加費一人100円

千葉県

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

10/7	18:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
10/14	10:00~23:00	MF5 店内ロケーションカップ ◆上位入賞者にはプレゼント有

★ダカーポ
君津市外箕輪91-1 ☎0120-010-267

10/14	16:00	WCCF 大会 ◆8名によるトーナメント。U5Rの制限有
10/22	9:30~22:00	MF5 店内ロケーションカップ ◆上位入賞者にはプレゼント有

★メッセ102 四街道
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070

10/6	終日	GGXX SLASH フリープレイ
10/8	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ
		KOF XI フリープレイ
10/8	17:00	SFⅢ 3rd大会
10/14	終日	仁義ストーム フリープレイ
10/20	終日	GGXX SLASH フリープレイ
10/22	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ
		仁義ストーム フリープレイ
10/28	終日	鉄拳5 DR フリープレイ

東京都

★アミューズメントスペースUFO八王子
八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F ☎042-627-8188

10/21	15:00	MBAC 大会
10/26	20:30	VF5 THE☆野試合 ◆参加費100円
10/28	15:00	GGXX SLASH 大会

※指定がある大会以外は参加費50円
参加者が8名未満の場合は中止

★池袋アリス
豊島区池袋2-43-7 ダイイチツムラビル 4F ☎03-5391-6004
http://www.arice.jp/index.html/

10/1	未定	VF5 REVISION 1 大会
10/8	未定	GGXX SLASH 大会
10/22	未定	GGXX SLASH 大会
毎週月曜	18:00	GGXX SLASH 初級&中級 大会
	11:00~15:00	MBAC フリープレイ ◆3台設置
毎週火曜	11:00~15:00	KOF'98 フリープレイ ◆5台設置
	11:00~15:00	KOF2002 フリープレイ ◆5台設置
	11:00~15:00	KOF XI フリープレイ ◆5台設置
毎週水曜	18:00	北斗の拳 ランバト
	11:00~15:00	北斗の拳 フリープレイ ◆2台設置
毎週木曜	18:00	MBAC ランバト
	11:00~15:00	GGXX SLASH フリープレイ ◆3台設置
毎週金曜	20:00	KOF2002 ランバト
	21:00	KOF XI ランバト
	22:00	KOF'98 ランバト
毎週土曜	15:00~17:00	MBAC 連勝記録会
	19:00	北斗の拳 ランダム 2on2 ランバト
	20:00	VF5 REVISION 1 ランバト
	未定	カプエス2 対戦会
未定	未定	KOF'98 大会
未定	未定	KOF2002 大会
未定	未定	KOF XI 大会

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1~B3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

10/1	15:00	ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会 ◆参加費無料。コストオーバー禁止 「ノワール」、「ランチャー」使用禁止
10/8	15:00	MBAC 大会 ◆参加費無料。試合毎のキャラクター変更可
10/15	14:00	餓狼MOW フリープレイ&ランバト ◆フリープレイ&ランバト合わせて参加費500円。対戦台は4セット用意
10/21	15:00	月華の剣士2 大会 ◆参加費200円。キャラクター固定(剣質変更は可)。対戦台は2セット用意
10/22	15:00	GGXX SLASH 大会 ◆参加費100円
10/22	15:00	マーヴルvs.カプコン2 大会 ◆参加費無料。2本先取制。1、3本目を取られた場合のみキャラ変更可
10/29	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会 ◆参加費無料

★ゲーム イン サクラ
豊島区巣鴨1-20-10 宝生第一ビル 2F ☎03-3944-0252

10/1	15:00	ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3　☎03-3558-9766

10/1	17.00	鉄拳5 DR 大会
10/7	20:00	SFⅢ 3rd 大会
10/15	17.00	ソウルキャリバーⅢ SCNランバト
10/21	20 00	SFⅢ 3rd 大会

★石神井公園駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山善ビル 2F　☎03-5393-6284
http //www12 plala.or.jp/shakuji-ekimae/

10/13	19:00	MBAC ランバト
10/14	19:00	ソウルキャリバーⅢ 大会
10/21	15:00	MBAC 大会
10/27	19 00	MBAC ランバト

神奈川県

★ゲームファンタジア 茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F　☎0467-87-8802
http://www.adores jp/tenpo/chigasaki.html

10/21	20 00	GGXX SLASH 大会 ◆参加費無料。定員16名

★ゲームラボ アップル
大和市大和南2-2-3　☎046-261-7642
http.//www on-wave.co.jp/apple/

10/1	未定	ギターフリークスV3 大会 ◆16人制
	未定	ドラムマニアV3 大会 ◆16人制
10/7	14:00	MBAC 大会 ◆16人制
	未定	GGXX SLASH 大会 ◆16人制
10/8	14.00	タイムクライシス4 大会 ◆16人制
	15:00	頭文字DVer.3 大会 ◆16人制
	16:00	タイムクライシス4 大会 ◆16人制
	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会 ◆16人制
	未定	ガンダムSEED DESTINY 大会 ◆16人制
10/9	未定	テーブルゲーム トライアスロン ◆16人制
10/14	14.00	WCCF アップルカップ ◆16人制
	20.00	WCCF アップルカップ ◆16人制
10/15	15:00	DDR Super NOVA 大会 ◆16人制
	18:00	ドルアーガ オンライン イベント
10/21	15.00	QoD Ver.2.02b イベント
	20 00	バトルクライマックス イベント
10/22	15.00	MJ3 大会 ◆12人制
	19:00	麻雀格闘倶楽部5 大会 ◆12人制
	未定	ウイニングイレブン2006 大会 ◆16人制
10/28	12.00	アヴァロンの鍵 弐 定例競技会 ◆16人制
	18:00	アヴァロンの鍵 弐 定例競技会 ◆16人制
10/29	13:00	ラブ&ベリー イベント ◆16人制
	15:00	ムシキング 大会 ◆16人制
10/29	18:00	QMAⅢ 大会 ◆16人制

※詳細はHPにて



新潟県

★エリナ
新潟市津雲田640　☎0256-82-4541
http://ip tosp.co.jp/i aspi=milkylove2erina/

10/21	19:00	第29回 VF5 エリナ杯 ◆参加費一人100円

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50　☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

10/6	終日	GGXX SLASH フリープレイ
10/8	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ
10/8	終日	KOF Ⅺ フリープレイ ◆16人制
10/15	18:00	ドルアーガ オンライン イベント
10/21	15:00	QoD Ver.2.02b イベント

※参加費一人100円。当日30分前エントリー可。詳細はHPにて

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24　☎076-423-2890

10/6	21 00	鉄拳5 DR ランバト
10/7	20.00	VF5 REVISION 1 3on3 大会
10/8	20:00	RB餓狼伝説2 2on2 大会
10/13	20:00	VF5 REVISION 1 ランバト
10/14	20:00	SSF ⅡX 大会
10/20	20:00	VF5 REVISION 1 ランバト
10/21	20:00	鉄拳5 DR 2on2 大会
10/27	21:00	鉄拳5 DR ランバト
10/28	20.00	VF5 REVISION 1 3on3 大会

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街　☎0766-24-8450

10/7	21:00	北斗の拳 大会
10/8	20:00	TRF2 大会
10/14	20.00	ティンクルスタースプライツ ランバト
10/21	21:00	SFⅢ 3rd 大会
10/28	21:00	MBAC 大会

福井県

★ジョイランド江守店
福井市江守中2-1508　☎0776-33-1900
http://joyland.or.tp/emojo/

9/25～10/14	未定	江守店 リニューアル100日祭 ◆ゲームのクレジットサービス 景品大量放出実施
未定	未定	ガンダムSEED DESTINY 大会
未定	未定	QMAⅢ 大会
未定	未定	三国志大戦2 大会
未定	未定	beatmaniaⅡDX 13 大会



滋賀県

★アミューズメント ジャングルクラブ 堅田店
大津市今堅田2丁目39-22　☎077-573-7717

10/15	20 00	VF5 REVISION 1 大会
10/22	20.00	ガンダムSEED DESTINY 大会
10/29	20.00	MBAC 大会

※大会に関する詳細は店舗まで
電話FAXによる大会受付は行なっておりません。

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地　☎0774-43-9030

10/7	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
10/8	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
10/14	14:00	GGXX SLASH 大会
10/21	14:00	MBAC 大会
10/28	22:30	VF5 REVISION 1 大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地　☎075-595-1136

10/1	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
10/8	12:00	ポップンミュージック14 大会
10/15	18:00	VF5 REVISION 1 大会 ◆参加費100円
10/22	18:00	beatmaniaⅡDX 13 大会
10/29	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46　☎075-712-4367

10/1	15:00	MBAC 大会
10/8	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
10/13	25:00	鉄拳5 DR 大会
10/15	15:00	MBAC 大会
10/22	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
10/27	25:00	鉄拳5 DR 大会
10/29	15:00	MBAC 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地　☎075-502-5675

10/1	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
10/8	17.00	ポップンミュージック14 大会
10/15	17:00	GGXX SLASH 大会
10/22	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
10/29	17:00	VF5 REVISION 1 大会 ◆参加費100円

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502　☎075-256-5603

10/21	19:00	VF5 REVISION 1 大会
10/28	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★セガ ワールド 久御山
久世郡久御山町大字下津屋小字北野23-1　☎0774-43-1961

10/28	19:00	VF5 REVISION 1 セガ ワールド 久御山 大会 ◆キャラ変更不可。大会後フリープレイ有

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F
☎075-251-2323　http://www.a-cho.com/

10/5	19.00	GGXX SLASH 第108回 関西ランバト
10/7	13:00	SF ZERO3 全国大会 ULTIMATE ZERO
10/8	12:00	SF ZERO3 3on3 全国大会 ULTIMATE ZERO
10/14	未定	QMAⅢ 第24回 関西ランバト
10/15	未定	三国志大戦2 大会
10/19	19:00	GGXX SLASH 第109回 関西ランバト
10/21	17:00	SFⅢ3rd 2on2 第16回 関西ランバト
10/22	13:00	MBAC 3on3 大会 ◆チーム内同キャラ不可
10/29	13.00	頭文字D Ver.3 大会

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3　☎0726-23-7161

10/1	18:00	頭文字D Ver.3 大会
10/5	18:00	ベースボールヒーローズ 大会
10/8	18:00	QMAⅢ 大会
10/9	18:00	VF5 REVISION 1 大会
10/12	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
10/15	18:00	湾岸ミッドナイト2大会
10/19	18:00	ベースボールヒーローズ 大会
10/22	18:00	頭文字D Ver.3 大会
10/26	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
毎週金曜	18:00	ドルアーガ オンライン 大会
毎週土曜	25 00	WCCF 大会

※詳細は店内POP参照HPにて

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3　☎06-6788-3500

10/1	16:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 ランバト
10/8	18.00	頭文字D Ver.3 大会
10/9	18 00	湾岸ミッドナイト2大会
10/15	16:00	MBAC 大会
10/22	15:00	QMAⅢ 大会
10/29	16 00	GGXX SLASH 大会

※受付は開始1時間前から

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24　☎06-6351-2889

10/14	19:00	北斗の拳 大会
10/21	19:00	鉄拳5 DR 大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2　☎0726-71-5123

10/4	20:00	三国志大戦2 大会
10/11	20:00	ベースボールヒーローズ 店内大会
10/18	20:00	三国志大戦2 大会
10/25	20.00	ベースボールヒーローズ 店内大会
毎週土曜	21:00	WCCF 大会 ウルフ杯
毎週日曜	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★GAME PLAZA オレンジハウス
東淀川区下新庄6-9-18 コーポ勝美1　☎06-6326-1218

10/9	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
10/21	16:00	鉄拳5 DR 大会
10/28	16:00	GGXX SLASH 大会

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F　☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/ibarakivip.html/

10/1	15:00	VF5 REVISION 1 大会
10/5	終日	SFⅢ 3rd 対戦会 ◆2クレジット
10/8	15:00	MBAC 大会
10/12	終日	北斗の拳 対戦会 ◆2クレジット
10/14	終日	月華の剣士2 対戦会 ◆2クレジット
10/15	15:00	カプエス2 大会
10/19	終日	MBAC 対戦会 ◆2クレジット
10/21	18.00	ヴァンパイア セイヴァー 大会
	終日	ヴァンパイア セイヴァー 対戦会 ◆2クレジット
10/22	15:00	GGXX SLASH 大会
10/22	終日	GGXX SLASH 対戦会 ◆2クレジット
10/26	終日	カプエス2 対戦会 ◆2クレジット
10/29	終日	北斗の拳 大会

★ゲームプラザVIP 富田
高槻市富田町16-23　☎0726-93-8739
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/tondavip.html/

10/14	終日	SFⅢ 3rd 対戦会 ◆2クレジット
10/28	終日	鉄拳5 DR 対戦会 ◆2クレジット

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F　☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

毎週月曜	18:00～ 終日	ソウルキャリバーⅢ 対戦会 ◆対戦台三組。100円2クレジット
10/8	15:00	第22回 TRF2 大会
	16.00	第1回 サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
10/14	19 00	ソウルキャリバーⅢ SCNランバト 第Ⅲ期(第7戦)
10/22	15:00	第23回 TRF2 大会
10/22	16:00	第2回 サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
10/28	19:00	ソウルキャリバーⅢ SCNランバト 第Ⅲ期(第8戦)

Event Pick Up !

やり続けたプレイヤーよ集まれ！『月華の剣士2』大会開催！

稼働から8年が経った今も、根強い人気を誇る『月華の剣士2』の大会が大久保アルファステーションにて開催される。数年間やり込んだプレイヤーたちが進化させた技術や立ち回りが、再び心を熱くさせてくれるだろう。

大会エントリー方法
- ネット受付
  大会HPにて10/21（土）　9:00まで
- 当日受付
  10/21（土）　13:00～16:30

大会概要
- 開催日時
  10/21（土）　15:00～
- 参加費
  200円
- 開催店舗
  大久保アルファステーション

ルール
- 3試合先取のシングルトーナメント
- 大会中は使用キャラ変更禁止。剣質変更は有
- 決勝リーグの有無は当日の参加者の数、進行状況によって変化します
- そのほか、下記7キャラに禁止事項有。詳細はHP参照
  守矢（技・極）、あかり（全剣質）
  骸（全剣質）、斬鉄（全剣質）
  李（全剣質）、嘉神（技・極）
  覚醒前楓（全剣質）

※詳細は大会HP（http://blog.goo.ne.jp/-gekka-/）にて

近畿



大阪府(つづき)

北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

10/1	17:00	VF 5 REVISION 1 大会 ◆参加費無料
10/8	17:00	MBAC 大会
	17:00	GGXX SLASH 2on2 大会 ◆参加費無料
10/9	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆使用機体モビルジン限定 参加費1チーム100円
10/15	17:00	GGXX SLASH 大会 ◆参加費1チーム100円
10/22	17:00	MBAC 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円
10/25	17:00	VF 5 REVISION 1 大会
毎週土曜	16:00~22:30	GGXX SLASH フリープレイ対戦会 ◆参加費500円

※未入荷、参加者不足の場合は大会を中止する場合があります。
受付は店奥のカウンターにて、当日9時～開始30分前まで。

★チャレンジャー ガムガム店

吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433

毎週土曜	18:00	鉄拳5 DR 大会

★チャレンジャー 関大前店

吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

10/1	18:00	三国志大戦2 大会
10/7	18:00	GGXX SLASH 大会
10/8	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
10/14	18:00	VF5 REVISION 1 大会
10/15	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
10/21	18:00	GGXX SLASH 大会
10/22	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
10/28	18:00	VF5 REVISION 1 大会
10/29	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★ハイテクランド セガ アビオン

大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1F～2F ☎06-6645-7692
http://location sega.jp/loc_web/hls_avion.html/

10/1	15:00	VF5 REVISION 1 大会 お手並み拝見5 ◆カード必須。参加費100円
10/15	15:00	MBAC 大会 ◆参加費無料。Ver.Bが出ていればVer.Bで実施

兵庫県

★セガ 三宮サンクス

神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

10/1	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第四期 侍魂 関西番付 天一 第二期 第弐幕
10/8	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会 PHASE 4 ◆参加費100円
10/14	19:00	バーチャロン OT5.66 大会
10/15	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第四期 侍魂 関西番付 天一 第二期 第参幕
10/21	15:00	ゾイド∞EX+ 大会 第3次
10/22	16:00	VF5 REVISION 1 THE☆野試合 FIGHT 3 店舗大会
毎週土曜	15:00	第5期 GGXX SLASH ランバト ◆参加費100円

※10月に新作ゲーム入荷の場合は、お手並み拝見大会の予定有

奈良県

★キャノンショット

奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

10/1	15:00	頭文字D Ver.3 大会
10/7	19:00~24:00	バトルギア4 フリー走行イベント ◆参加費1,000円
10/8	15:00	MBAC 大会
10/14	20:00	GGXX SLASH 大会
10/15	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
10/21	20:00	VF5 REVISION 1 大会
10/29	15:00	QMAⅢ 大会
毎週土曜	18:00	ウイニングイレブン 大会

和歌山県

★ピタゴラスMQ

和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566
http://pita-mq.com

10/7	19:00	MBAC ランバト
10/8	19:00	三国志大戦2 大会
10/14	19:00	GGXX SLASH ランバト
10/15	18:30	QMAⅢ 2on2 大会
10/21	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
10/22	19:00	三国志大戦2 大会
10/27	19:00	MBAC 2on2 大会
10/28	19:00	GGXX SLASH 2on2 大会
10/29	18:30	QMAⅢ 大会

中国・四国



鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉

倉吉市見日町633

10/1	19:00	KOF'98 大会
10/7	20:00	beatmaniaⅡDX 13 大会
10/8	19:00	VF5 REVISION 1 大会
10/9	19:00	ポップンミュージック14 大会
10/14	20:00	頭文字D Ver.3 大会
10/15	19:00	鉄拳5 DR 大会
10/22	19:00	MBAC 大会
10/29	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

島根県

★ゲームスポット ハロウイン

出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731
http://www.harolapi.com/

10/7	18:00	MBAC 大会 ◆参加費100円 大会終了後1時間フリープレイ

岡山県

★ファンタジスタ

倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

10/7	15:00	KOF XI 大会
10/8	15:00	GGXX SLASH 大会
10/14	15:00	MBAC 大会
10/21	18:00	鉄拳5 DR 大会
10/22	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会
10/29	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

広島県

★プロバックス JOYサンモール店

広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎06-6317-0433

10/1	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 2on2 大会
10/8	15:00	SFⅢ 3rd 2on2 大会
10/9	15:00	旋光の輪舞SP 大会
10/14	15:00	GGXX SLASH レディース 大会 ◆女性プレイヤー限定
10/15	15:00	GGXX SLASH ランダム 3on3 大会
10/22	15:00	MBAC ランダム 2on2 大会
10/29	15:00	ガンダムSEED DESTINY 機体ランダム 2on2 大会

香川県

★戦～ikusa～

高松市高松町字育田2554-18 ☎087-843-2788

10/7	20:00	鉄拳5 DR 大会
10/15	18:00	VF5 REVISION 1 大会
10/22	18:00	幽遊白書 大会
10/26	20:00	ソウルキャリバーⅢ 大会

★マックスプラザ善通寺

善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/

10/1	20:00	幽遊白書 大会
	22:00	QoD Ver.2.02b 極限倶楽部交流会
10/7	20:00	ソウルキャリバーⅢ 大会
	22:00	QMAⅢ 大会
10/8	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
	22:00	GCB 大会
10/9	20:00	VF5 REVISON 1 大会
	22:00	バーチャロン フォース 2on2 大会
10/14	20:00	MBAC 大会
	22:00	MJ3 2on2 大会
10/15	20:00	幽遊白書 大会
	22:00	QoD Ver.2.02b 極限倶楽部交流会
10/21	20:00	ソウルキャリバーⅢ 大会
	22:00	QMAⅢ 大会
10/22	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
	22:00	GCB 大会
10/28	20:00	MBAC 大会
	22:00	MJ3 2on2 大会
10/29	20:00	幽遊白書 大会
	22:00	QoD Ver.2.02b 極限倶楽部交流会
毎週金曜	20:00	GGXX SLASH 第三期 ランバト

九州・沖縄



福岡県

★アミューズメントスペースOPA

北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

10/6	19:00	MBAC ランダム 2on2 大会
10/13	19:00	VF5 REVISION 1 大会
10/20	19:00	ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 大会
10/27	19:00	GGXX SLASH ランダム 2on2 大会

★ハイパーメッセ

北九州市小倉南区北方4-6-12 ☎093-963-7850
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

10/8	20:00	SFⅢ 3rd 大会
10/22	20:00	VF5 REVISION 1 大会

長崎県

★セガ ワールド 大塔店

佐世保市藤原町16-1 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

10/6	20:00	MBAC ランバト 1-1
10/8	14:00	アヴァロンの鍵 弐 大会
10/9	14:00	WCCF 大会
10/13	20:00	MJ3 ランバト 2-1
		GGXX SLASH ランバト 3-1
10/14	14:00	パワースマッシュ3 大会
10/15	14:00	旋光の輪舞SP 大会
10/20	20:00	MBAC ランバト 1-2
10/21	19:00	三国志大戦2 大会
10/22	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
10/27	20:00	MJ3 ランバト 2-2
		GGXX SLASH ランバト 3-2
10/28	20:00	VF5 REVISION 1 大会
10/29	14:00	頭文字D Ver.3 大会

鹿児島県

★クラブ セガ 天文館

鹿児島市千日町15-7 2F ☎099-224-6851
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tenmonkan.html/

10/21	18:00	MBAC 2on2 大会 第10章

沖縄県

★ハイテク セガ 北谷プラザ

中頭郡北谷町美浜3-6-7 ☎098-936-7904
http://location.sega.jp/loc_web/hs_chatanplaza.html/

10/15	20:00	VF5 REVISION 1 ハイテク セガ 大会

イベント情報を掲載してみませんか？

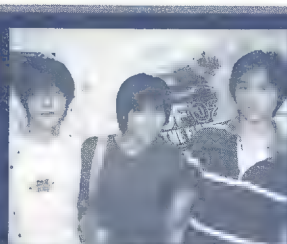
当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛に
お知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、
開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(大体5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、
前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者！

今回は8/12(土)に池袋アリスで行なわれた『MBAC』ランダム3on3の大会を紹介しよう。毎週行なわれているランバト。この日優勝したのは写真の3名だ。



今回優勝した3名。左から、レオ、ティムロス、AYU

今月の強者たち

今年の夏休みも多くのイベントが行なわれ、大勢の人が集まり大盛況だったようです。そのなか勝ち抜いた強者たちを紹介していこう。

●スガイディノス 帯広(北海道)

◇QMA Ⅲ 大会　8/26・20名
優勝:ニュートン
2位:Dearly　3位:津田豊

●桜の牧 アミューズパーク(茨城県)

◇VF5 REVISON 1 THE☆野試合 大会　8/19・19名
優勝:ひらがなであおき(ジャッキー)
2位:森本レオタード

◇KOF'98 大会　8/26・14名
優勝:たまはち(神楽ちづる、草薙柴舟、草薙京)
2位:かりすま

●プレビジョイカム 石岡店(茨城県)

◇GGXX SLASH 大会　8/19・13名
優勝:弘(スレイヤー)
2位:ソーダ　3位:つっちー

●ケアンズ(栃木県)

◇MBAC 大会 翡翠杯　8/5・30名
優勝:ゼリー（翡翠)
2位:不思議の国の○○○　3位:三好・マチ

◇MBAC 大会 物欲争奪トーナメント　8/5・10名
優勝:Q（アルクェイド)
2位:エンジェルラビィ　3位:れぅ・舞人

◇MBAC ランダム 2on2 大会　8/6・18名
優勝:しまじろー（弓塚さつき)、マチ(シエル)
2位:こめ、イディオ　3位:形都、垣原

◇MBAC 大会 翡翠杯　8/19・26名
優勝:タカナシ@親衛隊(遠野志貴)
2位:すぃまずぃろー　3位:沖菜・蜜柑飛@仁義神

◇MBAC 2on2 大会　8/20・28名
優勝:メカひすい／ゼリー（翡翠)、グミ(メカヒスイ)
2位:wWw ／ Q、テラキモスパープル
3位:Ver BではヒスイSランク／ Sai、Comet
同3位:あいちょこ2時間　@NGELラビィ、akisu@空き巣じゃありません

◇MBAC 大会 物欲争奪トーナメント　8/20・10名
優勝:かおる(シエル)
2位:ラーク　3位:しさも・ネロネロ

◇GGXX SLASH 栃木vs茨城 対抗戦 THE BATTLE CARNIVAL　8/26・36名
優勝:つ(ミリア)
2位:PON　3位:ミヤビ

◇GGXX SLASH 栃木vs茨城 対抗戦 THE BATTLE CARNIVAL 10on10 炎の100番勝負　8/26・20名(各県代表10名)
栃木　55勝vs45勝　茨城

◇GGXX SLASH 栃木vs茨城 対抗戦 THE BATTLE CARNIVAL 10on10 勝ちぬき戦　8/26・20名(各県代表10名)
茨城　10vs9　栃木

●ルパン122（群馬県)

◇MBAC 大会　8/6・20名
優勝:ジノ(゜・ω・゜)ノ(七夜志貴)
2位:タカくん(゜ω゜)　3位 涼宮くー（　ω　）

◇SFⅢ 3rd 大会　8/13・12名
優勝:ウニオン(ケン)
2位:ザ・保健屋　3位:コバ

◇北斗の拳 大会　8/13・15名
優勝:イージー（ラオウ)
2位:ミソスケ　3位:ユニオン

◇KOF'98 大会　8/20・15名
優勝:レミス(テリー、リョウ、京)
2位:みそすけ@ニバル　3位:ヒロ

◇KOF2000 大会　8/20・17名
優勝:ウニオン(ラモン、チョイ、チャン)
2位:初心者(笑)　3位:ましば

●エリナ(埼玉県)

◇第27回 VF5 エリナ杯　8/16・32名
優勝:ヒロ(ラウ)
2位:Tio　3位:ハレンチ

●ゲームセンター リンリン(埼玉県)

◇GGXX SLASH 大会　8/5・22名
優勝:T（チップ)
2位:時雨　3位:知恵の蛇

◇MBAC 大会　8/5・24名
優勝:ぱよ(翡翠&琥珀)
2位:カネゴン　3位:舞阪

◇GGXX SLASH 大会　8/12・15名
優勝:夕霧(ミリア)
2位:グラ　3位:ダルマ

◇MBAC 大会　8/12・24名
優勝 M氏(弓塚さつき)
2位:SKS　3位:ヨシ

◇GGXX SLASH 大会　8/19・25名
優勝:せいあん(チップ)
2位:TOOL　3位:ユウ

◇MBAC 大会　8/19・18名
優勝:ぱよ(翡翠&琥珀)
2位:シエミ　3位:タイコー

◇GGXX SLASH 大会　8/26・21名
優勝:グラ(梅喧)
2位:TOOL　3位:ユウ

◇MBAC 大会　8/26・20名
優勝:カネゴン(吸血鬼シオン)
2位:M氏　3位:めたる

●埼玉POPY（埼玉県)

◇カプエス2 大会 The 2nd P-CUP BY CvS2　8/5・50名
優勝:D44（バルログ、ベガ、ブランカ)
2位:ときど　3位:ナカニシ

◇カプエス2 3on3 大会 The 2nd P-CUP BY CvS2　8/5・54名
優勝 特になし／ウメハラ、ダン、祐
2位:関東ピノキオ軍団 ／ピノキオ、整体、A.O
3位:ロックマンのBGM　ミホ火月、ヨシダ、ゆいにゃん　同3位 仕様がない　D44、ショウ、馬

◇鉄拳5 DR 大会 軍総杯前夜祭 ハマハー杯　8/12・21名
優勝:池田(デビル仁)
2位:ツノ　3位:垂れ　同3位:かと

◇鉄拳5 DR 5on5 大会 第4回 軍総杯　8/13・215名
優勝:関東オールスター／ハマハー、浅野、ユウ、ショウ、ジロー
2位:ミッキースタイル／でぽる、ちはる、かずや、miya、sdz
3位:西の最終兵器　ティッシュもん、2代目メンストリュウ、メンストリュウ、マタドール、たいぞー
同3位:天帝八門レイ神スターズ☆／ゼクス、ランカ、鉄男、大須晶、ミシマスター

◇ソウルキャリバーⅢ 第4回 SCNランバト　8/19・26名
優勝:おおさか(マキシ)
2位:みその　3位:八丁堀

◇SFⅢ 3rd 大会 埼玉・群馬・千葉三県統一王座決定戦　8/26・3名
優勝:RX（ユリアン)
2位:ピノAB7（ネクロ)　3位:ネオン(まこと)

◇SFⅢ3rd 5on5 大会 埼玉・群馬・千葉三県代表対抗戦　8/26・15名
優勝:千葉代表チーム／ピノAB7、メスター、井上、毛帝、アロハ
2位:埼玉代表チーム／ RX、タオル、たかゆき、ロシヒカリ、ジョージア
3位:群馬代表チーム／ネオン、ゴウ、アカギ、ヘバ、ヤマ

●ハイテク セガ 千葉店(千葉県)

◇第2回 ハイテク セガ 千葉 絶対王者決定戦　8/26・16名
優勝:伏犠さん
2位:黒飛さん　3位:やまもとやまさん・某空db

●メッセ 102四街道(千葉県)

◇鉄拳5 DR 大会　8/26・10名
優勝:ブラ夫(木人)
2位:リークマ　3位:ヤス

●アミューズメントスペースUFO 八王子(東京都)

◇MBAC 大会　8/19・12名
優勝:たま(有間都古)
2位:たく　3位:はおい

◇GGXX SLASH 大会　8/26・12名
優勝:園崎魅音(ディズィー)
2位:先生　3位:ララ

●大久保アルファステーション(東京都)

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　8/6・40名
優勝:杏たん(いろは)
2位:ルーク　3位:萌スピモンスター使い

◇第3回 餓狼MOW ランバト　8/20・22名
優勝:まゆ(ケビン)
2位:ウッチー　3位:ヨシミズ

◇マーヴルvs.カプコン2 2on2 大会　8/20・17名
優勝:マジック マッシュルーム／マルクK・Y（マグニート、ストーム、サイロック)、りゅう(ケーブル、センチネル、サイクロプス)
2位:エンドウ　3位:ぜのこへ／こへぃじ、ゼノ

◇GGXX SLASH ランダム 3on3 大会　8/27・24名
優勝:御覧(テスタメント)、こう(梅喧)、秦(ディズィー)
2位:白天、ばし、蓮根　3位:アサ、雷閃、一条

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　8/27・24名
優勝:ダイマン部 α支部 水(フリーダム)、サク(ラゴゥ)
2位:ケツを持ってくの?／ハワード、ミッフィー　3位:NURUPO　オナタン、アスラン

●ゲームファンタジア 茅ヶ崎店(神奈川県)

◇VF5 REVISION 1 THE☆野試合　8/26
優勝:うーろん(エル・ブレイズ)
2位:どくろ

●ゲームラボ アップル(神奈川県)

◇MBAC 大会 マジで本キャラバトル　8/5・30名
優勝:DCS（ネロ・カオス)
2位:K'　3位:fact

◇GGXX SLASH 大会 本キャラバトル　8/5・11名
優勝:斉藤(ザッパ)
2位:カルて　3位:紅

◇WCCF 大会 アップルカップ 第一部　8/12・16名
優勝:アストラナガン
2位:オナレWHイレブン　3位:KIRAKU-5R

◇WCCF 大会 アップルカップ 第二部　8/12・15名
優勝:タキクンノヨウニ…
2位:FCサンパギータ　3位:ビジャレアルU-5R

◇WCCF 最強決定戦　8/13・10名
優勝:AC
2位:FC・セダン・hak　3位:JUVENTUS@U5R

◇QMAⅢ 大会 ガチバトル!!　8/13・12名
優勝:のん
2位:はらなつみ　同2位:てぃんくる
同2位:かもねぎ　同2位:パパおかね

◇DDR SUPER NOVA 大会 第一部　8/20・11名
優勝:プレ静
2位:おまえ

◇DDR SUPER NOVA 大会 第二部　8/20・15名
優勝:水瀬家
2位:プレ静

◇ガンダムSEED DESTINY 大会 第一部　8/20・14名
優勝:アッガイ
2位 社員

◇ガンダムSEED DESTINY 大会 第二部　8/20・14名
優勝:ネギ
2位:AAA

◇アヴァロンの鍵 弐 定例競技会 第一部　8/26・12名
優勝:ソフィア
2位:マテリア　3位:アルテミス

◇アヴァロンの鍵 弐 定例競技会 第二部　8/26・16名
優勝:ニクルス
2位:テリーマスク　3位:NAVE

◇ムシキング 大会　8/29・23名
優勝:よしだ　けんいち
2位:たなか　まふゆ

●ゲームセンター テクノポリス(新潟県)

◇第2回 ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 大会　8/6・24名
優勝:ロー、新刊落ちました
2位:米山なすび、でゅ　3位:CK、ヨシー

◇第2回 VF5 2on2 大会　8/12・14名
優勝:すぐる、キャバリーノ
2位:早川、修平

◇第16回 MBAC ALLランダム 大会　8/20・10名
優勝:十六夜
2位:Yag　3位:スィドリース

◇第2回 MBAC ランバト　8/27・20名
優勝:TTK
2位:ろちしん　3位T.I

◇VF5 REVISION 1 THE☆野試合　8/26・13名
優勝:今夜が山田
2位:タナカ　3位:失禁

●アミューズランド アズプレス(富山県)

◇鉄拳5 DR ランバト　8/4・17名
優勝:マスター富山(クマ)
2位:じゃり　3位:まさかり仁

◇VF5 REVISION 1 ランバト　8/15・11名
優勝 弥勒(カゲ)
2位:悪玉コレステロール　3位:ちゃっきー

◇鉄拳5 DR ランバト　8/25・15名
優勝:江田島(レイヴン)
2位:もんが　3位:バン

●アミューズランド ガディス(富山県)

◇KOF'98 大会 Duelling the KOF ガディス予選　8/26・18名
優勝:のりおをベスト8に導くスレ／のりお、ヒサシ、ASANO=C
2位:冥王星前線基地　ミドル狼、イノケン、望月
3位:D.M.Cプロジェクト／バナヲ、まるやき、セス人　同3位:4号　4号、長男、チャバ王

●ジョイランド 江守店(福井県)

◇三国志大戦2 大会　8/18・16名
優勝:紅茶
2位:ゆきひ　3位:茶楽らぶ　同3位:劉備

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　8/20・18名
優勝:シスター組／マルツキ(ガイアガンダム)、マス(ストライクルージュ)
2位:リアル赤点滅組／イクス(ダガーL JS)、フブキ(ストライクフリーダムガンダム)

◇QMAⅢ 大会　8/27・14名
優勝:みずいろ
2位:ドリハメ　3位:カトリンカ

◇ベースボールヒーローズ 大会　8/27・18名
優勝:HALU
2位:み～やん

●ネオアミューズメントスペース a-cho（京都府)

◇GGXX SLASH 第104回関西ランバト　8/10・73名
優勝:P.C（ソル)
2位:けだこ　3位:98

◇SFⅢ 3rd 3on3 第14回 関西ランバト　8/12・51名
優勝:ビキニギャルがなんと10人も!　梅園、春麗)、RED（いぶき)、ツムーン(レミー)
2位:俺の顔が引導がわりだ／八百一、R.F、ラーメン
3位:オメックス専門店　MDR、サイ、アフロ

◇SSF ⅡX 3on3 大会 PRE-XMANIA　8/13・60名
優勝:使徒／オトチュン(春麗)、ARG（バルログ)、ザ☆スーパースター（M・バイソン)
2位:ジャイアンと不愉快な仲間たち／つ～じ～、に～あ～、ジャイアン
3位:就職祝い／ばたやん、まっき～7、グンゼ

◇SF ZERO3 2on2 第65回 関西ランバト　8/20・20名
優勝:調理師免許／マサ(豪鬼)インペ(ガイ)
2位:ヒゲ波動／クラッシャー、ヒゲ　3位:ヒキがゴミ／マジカル、くま

◇GGXX SLASH 第105回 関西ランバト　8/24・69名
優勝:P.C（ソル)
2位:コロちゃん　3位:ナバ

◇QMAⅢ 第23回 関西ランバト　9/2・66名
優勝:アイン
2位:みにそたま　3位:DNP

◇KOF2002 Duelling the KOF 3rd season a-cho予選　9/2・21名
優勝:オレが世界最強R.F ／ R.F・スコア・お茶
2位:ガチョチャバエジ／がちょ・チャバ王・エジ

◇KOF'98 Duelling the KOF 3rd season a-cho予選　9/2・21名
優勝:負けたら脱ぎます　あきひさ・エジ・キッコー
2位:女子高生の脅威の2択／エロリーマン・エロ学生・エロティーチャー

◇三国志大戦2 3on3 大会　9/3・30名
優勝:呉軍C's　断金命・SR出・月兎
2位:マキシマーズ／サイバイマン・INET・タカアキ

◇北斗の拳 3on3 大会　9/3・41人
優勝:紅のあやや／紅の豚(トキ)、紅のMDR（トキ)、紅の飛翔兎(レイ)
2位:アリス／志郎、鉄、NDS

●GAME PLAZA オレンジハウス(大阪府)

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　8/26・16名
優勝 ジュン(イージス)、ハマ(イージス)
2位:ハシモト、チュウジョウ　3位:ノリミツ、タカユキ

●KO-HATSU（コーハツ)(大阪府)

◇ソウルキャリバーⅢ SCNチャンピオンシップ 第5回戦(IKUSA) -初日1on1　8/5・39名
優勝:キロミリ(ソフィーティア)
2位:おおさか

◇ソウルキャリバーⅢ SCNチャンピオンシップ 第5回戦(IKUSA)二日目3on3-　8/6・33名
優勝:まさに智将／キロミリ(ソフィーティア)、てきとー（雪華)、the—KT（ヴォルド)
2位:モラトリアム

◇ソウルキャリバーⅢ SCNランバト 第Ⅲ期(第1戦)　8/12・11名
優勝:南千里雪華(雪華)
2位:ダモス　3位:さるすぺP

◇第1回 PS2 KOF MI2 大会　8/20・14名
優勝 uz
2位:こうや

◇第19回 TRF2 大会　8/27・12名
優勝:J（アラン)
2位:K I

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト第Ⅲ期(第6戦)　8/27・10名
優勝:ヒライ(我旺)
2位:K.O　3位:和辻

●チャレンジャー 関大前店(大阪府)

◇VF5 REVISION 1 大会　8/5・11名
優勝:ゲル(エル・ブレイズ)
2位:346　3位:今岡

◇三国志大戦2 大会　8/6・16名
優勝:パオーン
2位:長門雪町

◇GGXX SLASH 大会　8/12・18名
優勝:DJ直人(エディ)
2位:はげしい一面もあるぞ　3位:けだこ

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　8/13・10名
優勝:ローズコーポ503（ドムトルーパー、Fインパルス)
2位:僕達にだって守りたい世界があるんだ

◇VF5 REVISION 1 大会　8/19・12名
優勝:ざるっち(パイ)
2位:ちんすら　3位:レイフェイ使いの人

◇三国志大戦2 大会　8/20・16名
優勝 畑
2位:SHIRO

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　8/27・22名
優勝:もち君リネ2始めますよb（ストライクノワール、イージス)
2位:ザコの神再召喚　3位:よね君CS始めますよb

●ハイテクランド セガ アピオン(大阪府)

◇ソウルキャリバーⅢ 大会　8/19・13名
優勝:イリオモテ(セルバンテス)
2位:おしょー　3位:ZWEI

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　8/20・36名
優勝:ゴリおしどうめい(Sフリーダム、∞ジャスティス)
2位:ヘケッ☆　3位:淀

●セガ 三宮サンクス(兵庫県)

◇バーチャロン OT5.66 第二回 CRAZY SANX CUP 予選大会　8/5・31名
優勝 ホリ(エンジェラン)
2位:峠　3位:ミハラ

◇第5期 GGXX SLASH ランバト SLASH DUEL 35　8/5・27名
優勝 蝿(スレイヤー)
2位:ススム　3位:レイ

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第三期 侍魂 関西番付 天下一剣各伝 第十七幕　8/6・25名
優勝 いまいち(火月)
2位:五月雨　3位:やま

◇バーチャロン OT5.66 第二回 CRAZY SANX CUP 当日予選大会　8/6・25名
優勝:とんぬら(アファームドBT)
2位:いらく

◇バーチャロン OT5.66 第二回 CRAZY SANX CUP 決勝大会　8/6・8名
優勝:チャバネ(フェイ イェン)
2位:いらく　3位:うるく

◇第5期 GGXX SLASH ランバト SLASH DUEL 36　8/12・35名
優勝:沢(スレイヤー)
2位:レイ　3位:あっつん

◇ゾイド∞EX+大会 第2次　8/12・10名
優勝:ジョイ@夜勤明け
2位:イガマリオ　3位:YU-KI@

◇VF5 REVISION 1 THE☆野試合 FIGHT 1　8/13・10名
優勝:SOS（サラ)
2位:黒谷 アキラ　3位:ザンギF

◇第5期 GGXX SLASH ランバト SLASH DUEL 37　8/19・28名
優勝:チャンプル(デイズィー)
2位:あっつん　3位:レイ

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第三期 侍魂 関西番付 天下一剣各伝 第十八幕　8/20・32名
優勝:やま(和狎)
2位:コウ　3位:怪傑ロビン

◇サムライスピリッツ天下一剣各伝 お祭り 3on3 大会　8/20・33名
優勝:中尉(右京)、えろびでお(三九六)、フェイト@バルディッシュ（ミナ)
2位:Archer、コウ、nhata　3位:怪傑ロビン、あにょ～ん、いまいち

◇GGXX SLASH 感謝祭 3on3 大会　8/26・153名
優勝:これが少年だ!!／ヲシゲ(ミリア)、少年(テスタメント)、きあぶい(アクセル)
2位:ダークホース／あっつん、いおりん、タツオ
3位:マニーパンチ　世界のマニマニ、松尾象山、カリヲ
同3位:チーム性悪　N汚、P・C、ギブソン

◇ガンダムSEED DESTINY 大会 PHASE 2　8/13・18名
優勝:18禁ブラザーズ3 ／シカ(ストライクフリーダム)、弟（ゲイツR)
2位:UFO ／ YOU、Levin　3位:モンチッチ／タコスイ、エルトン

◇三国志大戦2 覇業への道～臥虎の咆哮～ 店舗予選 第2回目　8/27・32名
優勝:MIKAMI
2位:小覇王　3位:anony　同3位:王熊猫

●ピタゴラスMQ（和歌山県)

◇MBAC ランバト　8/5・32名
優勝:西出(吸血鬼シオン)
2位:ブッチ神父

◇三国志大戦2 大会　8/6・16名
優勝:もんぎゃは団
2位:二代目ネタ

◇GGXX SLASH ランバト　8/12・17名
優勝:ヤス(ソル)
2位:沢渡

◇QMAⅢ 2on2 大会　8/13・16名
優勝:ワルモノ、こたろう
2位:かとり～ぬ

◇三国志大戦2 大会　8/20・16名
優勝:小宇宙馬超
2位:artori

◇MBAC 2on2 大会　8/25・21名
優勝:私はまものを狩る者だから・・／他力本願寺(ネロ)、まもの(さつき)
2位:ergは18才まで!!

◇GGXX SLASH 2on2 大会　8/26・21名
優勝:次元　白アン(闇慈)、しっきー(聖騎士団ソル)
2位:白オーラ

◇QMAⅢ 大会　8/27・16名
優勝:ワルモノ
2位:ryu

●ファンタジスタ(岡山県)

◇MBAC 大会　8/5・15名
優勝:ダーク(シオン)
2位:山本　3位:軍師琥珀

◇GGXX SLASH 大会　8/6・15名
優勝:イチニ(エディ)
2位:ウーゼン　3位:ユダ

◇カプエス2 大会　8/12・18名
優勝:イマイ(ガイル、ロレント、サガット)
2位:EX　3位:ゲマ

◇SFⅢ 3rd大会　8/19・13名
優勝:ムナカタ(ダッドリー)
2位:タカミ　3位:HellMaster

◇サムスピ天下一剣客伝 大会　8/20・10名
優勝:ARS!（雲飛)
2位:ほうる　3位:真人

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　8/27・22名
優勝:ネムイぜ!!!／むー（ウィンダム)ア(レジェンド)
2位:セガ／ニート、SEGA　3位:やったぜぇ!!／レイル、スマイル

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　8/5・14名
優勝:剣学者(ガルフォード)
2位:ジャンク　3位:虫王

◇旋光の輪舞 大会　8/6・27名
優勝:M@S@(チャンポA)
2位:一橋ゆとり　3位:香々

◇GGXX SLASH 2on2 大会　8/13・46名
優勝:エゾさんまじつよいっすよー／ローク(ジョニー)、Y市(スレイヤー)
2位:めがねにおまかせ／john、パッション昇
3位:笑金見た?シラネーヨ／りっちゃん、じゅんきん

◇MBAC 2on2 大会　8/20・38名
優勝:ボンボボン(゜・ω・゜)／ニンニク卵黄の人(琥珀)　逆転裁判(レン)
2位:幼女のおいしい食べ方／ソマス、トリック　3位:VIPからきました。／ムカー、星

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　8/27・20名
優勝:赤軍は帰ってこなくていいよ!／ホムラ(アッシュ)、U（ガイア)
2位:カァルマ見てから瞬殺余裕でした／シャクガンノナナシ、シャクガンノシャナ
3位:シャクガンきんも～☆／かぁるま、くー

●アミューズメントスペース OPA（福岡県)

◇GGXX SLASH ランダム 2on2 大会　8/4・12名
優勝:ヒスコハは?（ポチョムキン)、ジャミル(ソル)
2位:サム、これから祭なんですけど　3位:ボイジャン、ニコル

◇ガンダムSEED DESTINY ランダム 2on2 大会　8/11・10名
優勝:オリジン弁当、Cage
2位:戦闘力5、トキ　3位:四季、白河@我流

◇VF5 REVISION 1 大会　8/18・12名
優勝:ニエサラ（サラ)
2位:トラウマ

◇MBAC ランダム 2on2 大会　8/25・12名
優勝:ゾ王(メカヒスイ)、ゆかり王国国民(ワラキアの夜)
2位:Toki、アンドレ　3位:四季、HGS

●アミューズメントスペース MAHODO（マホードー)(福岡県)

◇MBAC 3on3 大会　8/5・22名
優勝:コウマはトキ以上の強キャラ／ツンデレ会長(赤主秋葉)、3104（軋間紅摩)、信(遠野秋葉)
2位:磁力で入れ歯安定／ヤズニートー、タフデント、でんじは⇒どくどく
3位:スパラン大好きアルクェイド使いと愉快な仲間たち／スラク、DOG、ギルガメッシュ
同3位:Sランクキャラ　逆転裁判@FDS、PSP、ヒビキ

◇ガンダムSEED DESTINY 2one 大会　8/12・15名
優勝:今年の夏はネバーランドへ／オカターバン、フックタカセン長
2位:アホタレ／バカタレ、ヘタレ　3位:ビタミンC組／ビタミンD、ビタミンT

◇KOF2002 大会 Duelling the KOF 予選　8/13・32名
優勝:林田戦隊1リベンジ／メリー、ポポ、アンヘル最高
2位:ベンジー率いる大痛勢／ちせ、かばん、なつみ
3位:スイッチはいってますか?／沙彩、バッデオ、ナイトメア
同3位:林田戦隊2サブ　アテナタン、絶倫ボーイ、きよっしー

◇KOF'98 大会 Duelling the KOF 予選　8/13・11名
優勝:ジュピロス／ジイ、たぬぽん、すぱこう
2位:やっていいよ。／ベギタン、鷲ノ宮、wish.t

◇ソウルキャリバーⅢ 大会　8/19・13名
優勝:仁王将軍(雪華)
2位:仁王神　3位:びィ@O.A.C

◇GGXX SLASH 3on3 大会　8/26・12名
優勝:ボー（゜・ω・゜)ーン／アンドレ(アクセル)、ヒビキ(ミリア)、ニンニク卵黄の人(ソル)
2位:Gang star をよろしく@Lisa　黄昏月、ツララ、モータル
3位:スティックは一ヶ月半ぶり／ゆくえ、ヒデア、マルボロ

●セガ アリーナ 行橋(福岡県)

◇第1回 GGXX SLASH 大会 IN大吉CUP　8/12・28名
優勝:逆転裁判(A.B.A)
2位:じゃじゃ丸

◇第2回 MBAC大会 IN大吉CUP　8/26・16名
優勝:ライス(翡翠)
2位:R

●セガ ワールド 大塔店(長崎県)

◇WCCF 長崎最強CT決定戦　8/13・44名(予選含む)
優勝:イエロー@ドラゴンSEA
2位:モンキーフェニックス

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　8/27・15名
優勝:ひまわり／ユウ・タスク、ケイスケル

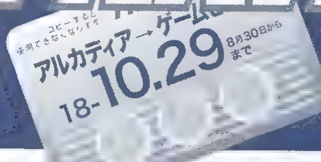
●クラブ セガ 天文館(鹿児島県)

◇MBAC 2on2 大会 第8章　8/20・40名
優勝:八雲様は次回の翡翠を使ってニヤニヤしているチーム　八雲(翡翠&琥珀)、みかん(赤主秋葉)
2位:神と魔王とクボーターチーム／神、魔王

●ハイテク セガ 北谷プラザ(沖縄県)

◇VF5 REVISION 1 THE☆野試合 大会　8/20・16名
優勝:ナハタワー（ラウ)
2位 うるちょら　3位:なし

使って遊べる!!
アルカディアクーポン



スポーツの秋、読書の秋、食欲の秋――、秋に盛んな物は数あれど、アルカディア読者ならば、やはり"ゲームの秋"だろう。さあ、クーポン加盟店に遠征だ！

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 Zippy南越谷店（埼玉県）

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに？

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用することにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。



マンガ:今井神

●アルカディアクーポン加盟店一覧

地域	店舗名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
	ネオジオボウル 仙台名取店（フウキグループ）	宮城県名取市飯野坂字士城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	THE 3RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田町5 3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイト一新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2 12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
NEW!	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2 17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店（※1）	豊島区東池袋1 14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店（※1）	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店（※1）	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店（※1）	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1～4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37 8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	東京都中央区銀座4-8 2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区二ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS（ムトス）綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS（ムトス）イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS（ムトス）相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
	ゲームラボアップル	大和市南2-2-3	☎046-261-7642
新潟県	ハロータイト一新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ一38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2丁目1508	☎0776-33-1900
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17 31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796

※1 **アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店Find Out! Vol.42

愛知県 ゲームコーナーダウンタウン

店舗情報

住　所　：豊橋市岩屋町字岩屋下51-4
電話番号：0532-64-2939
営業時間：24時間営業

対応ゲーム

ビデオ　メダル

※メダルは50枚です。プライズ、スロット、パチンコ、プリクラ、一部のビデオゲームではお使いいただけません。

スタッフより

『バーチャファイター5』のイベントを随時開催中です。目指せ連勝記録！『三国志大戦2』、音ゲーも盛んなお店です。

Access



国道1号線、岩屋下交差点脇。豊鉄バス、岩屋観音停留所下車、徒歩3分。

香川県 戦(いくさ)

店舗情報

住　所　：高松市高松町字斉田2554-18
電話番号：087-843-2788
営業時間：10:00～24:00
URL：http://www.gems.ne.jp/

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※50円のゲームはスタンプ1個、100円のゲームはスタンプ2個必要です。

スタッフより

中国・四国最大級のビデオ・ネットワークゲーム専門店！　ビデオゲーム1プレイ50円！　駐車場完備!!

Access



国道11号沿い、パーラーグランド屋島横。琴電屋島駅より徒歩5分。

コピーすると使用できなくなります　**アルカディアクーポン**

アルカディア→ゲームセンター

18-10.29　9月30日から まで

印　印　印

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市平生町20	☎0598-26-7055
	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3 6-17	☎06-6633-8030
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティリノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771 5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	戦(いくさ)	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2006年8月20日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top Score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
バーチャファイター5 REVISION1	タイム	1'21"21	Clever-平MT（ビシバシ界では伊集院）	個人申請 メカランドサルビア（鳥取）
	スコア	1,753,200	アマミツツヨシ	マットマウスパートII（神奈川）
DanceDanceRevolution SuperNOVA		9,879,227	MIST	プレイシティ中央町店（鹿児島）
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II	シングル	648,210	ヒビキ	ゲームBOX.Q2（愛知）
	チーム	1,054,410	ヒビキK助	
トリガーハート エグゼリカ	エグゼリカ	511,351,694	れっさ～	個人申請 東京レジャーランド秋葉原店（東京）
	クルエルティア	541,197,302		トライアミューズメントタワー（東京）
ビートマニアIIDX 13 DistorteD	TRANCE	7,262	HALPOP	ゲームランド おにごっこ（三重）
ポップンミュージック14 FEVER！	浪漫DEフィーバー	377,112	まじんの人	ゲームビンゴ（千葉）
ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～	レース	20,614,480	YOS.K	個人申請 Hey（東京）
	メイディ&ミディ	14,355,010	中野龍三	マットマウスパートII（神奈川）
	シャスタ	15,271,220	裏行けず？そんなの認めませんわぁ～@㊍㊌	
	HARDER MODE	4,189,520（5面）	残機無限バグは集計上問題なしですか？	ゲームBOX.Q2
メタルスラッグ6	クラーク	78,778,240	☆Y.H☆	個人申請 AMUSEMENT LAND Kentagon（東京）
	マルコ	4,479,530（5面）	MST	ピタゴラスMQ（和歌山）
	ラルフ????	6,135,560（5面）	NAL	
式神の城III	伊勢 雛乃	11,415,626,810	T³-CYR-WIZ	グッデイ21（東京）
	エミリオ・スタンベルク	10,067,979,710	逞しい、サオ…	
	金 美姫	11,407,026,000	よどさん	
	霧島 零香	11,104,038,960	マグナムショットマスター ユセミさん	
	バトゥ・ハライ	11,504,381,410	KDK-TAKEYUKI	
	ふみこ・O・V	9,850,534,640	コーハン北尾	
	ミュンヒハウゼン	8,856,996,410	またしても降板!?三茶鮫	
	ロジャー・サスケ	10,656,934,140	ダメK.K スコトラおつかれさまです。	
	2P同時	12,101,705,530	TAKE&YUKI	
北斗の拳	シン	17,854,200	神代 睦月	ハイテク セガ 盛岡（岩手）
	マミヤ	18,744,900	狗神KOL@更紗の可愛さは異常	
	ユダ	18,607,800	九条 緋伊奈	
	ラオウ	17,252,300	三堂 千尋	
	レイ	17,415,700	春日 更紗	

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ザ ハウス オブ ザ デッド4		586,160	丘三戦死 敬帝	個人申請 ゲームプラザOKA3（大阪）
超DRAGON BALL Z		4,646	KOLには任せておけねー。T.B	デイトナIII（埼玉）
雷電III	ダブルプレイ	21,003,460	ぷよゲーマー服部	ゲームBOX.Q2（愛知）
TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	CLASSIC-SAKURA	3'21"73	にく	個人申請 セブンアイランド（神奈川）
	CLASSIC-EASY	1,557	MOM	デイトナIII（埼玉）
旋光の輪舞 NEW Ver.	ファビアン・ザ・ファストマン	45,502,160	赤い人@脱BK	サブカルチュア（福岡）
	ペルナ	45,554,730	ERO@ペルナちゃん達に愛されてます～	グッデイ21（東京）
	リリ・レヴィナス	45,524,430	りんタソの抱き心地は最高でした	
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	妙義右回り	2'52"910	RRL-渋谷英毅	イミグランデ 相模原店（神奈川）
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目タイプA	485,614,669	川上邸襲撃記念@太菱	個人申請 ゲームセンターリンリン（埼玉）
ガンスパイク		2,115,600	ロックマンメガミックス：復刊希望AAZ	えの木（高知）
ボーダーダウン	6D	387,614,640	YOH	グッデイ21（東京）
斑鳩	ハード	35,075,610	惰性4年・本気1ヶ月@呂邑姜D.S.	マットマウスパートII（神奈川）
式神の城	???	5,921,005,690	二番の男@もっぱいでおっきおっき	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル	アクセル	18,691,400	新モンキーオープン記念G.M.C.DUO	モンキーハウス本館（福岡）
メタルスラッグ2		9,398,940	ゴースト骨塚@永かった…	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島）
バトルガレッガ	グラスホッパー	14,670,300	VMT-T島B	ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉）
ストリートファイターEX2	ブランカ	3,374,700	ESG-さわい	Game in えびせん（東京）
ストリートファイターZERO3	E.本田	5,766,500	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
セクシーパロディウス	ミカエル	7,025,100	ALZ-H.M	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
豪血寺一族2	大山 礼児	5,805,500	KTL-NAL	Game in えびせん（東京）
ファイターズインパクト		2'07"95	G.M.C.げえむのごんちゃん感謝KMM	モンキーハウス本館（福岡）
パロディウスだ！神話からお笑いへ	タコ連付	3,276,200	通天閣タコ	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
龍虎の拳2	ミッキー・ロジャース	3,263,961	少年	Game in えびせん（東京）
	ユリ・サカザキ	3,489,846	D.I	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
	リョウ・サカザキ	2,945,453		
	ロバート・ガルシア	3,057,886		
ファイナルファイト	ハガー連無し	5,616,230	AWA	デイトナIII（埼玉）
ブロックアウト	スコア	400,300	THC-坂口	個人申請 プレイシティ車庫前（京都）
サイバリオン	基礎編	14,194,420	SSC-VAP	Game in えびせん（東京）

講評

『バーチャファイター5 REVISION1』は【スコア】での集計と告知しましたが、【タイム】も集計します。【スコア】は負け無しで点が上がっていく連勝ボーナスの獲得が必須。その上で体力、タイムを温存し、コンボボーナスを稼ぐのが基本方針。ただし、コンボボーナスは同じ技を連続して入れても高くならないので、技の組み立てが重要になっています。

【タイム】の使用キャラはラウ。⇨ⓅⓅを主に使い、CPUの反応が良くなる中盤以降ではディレイをかけたり、あるタイミングでしゃがみⓅをはさむなどしているとのこと。

『機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs. Z.A.F.T. II』は【シングル】、【チーム】ともにCルートのスコア。ステージ6はクリア条件がターゲットを倒すことなので、ターゲットのデスティニーガンダムを破壊せずに残しておき、タイムアップ寸前まで増援のデストロイを倒して稼ぐのがキモのようです。

『ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～』は、ノーマルモードの【レース】に本腰を入れてきた（？）「YOS.K」氏が、堂々の2000万点オーバーを達成してのトップ奪取。ミス後の無敵時間をうまく活用して敵弾を消して稼ぐなど、さまざまな部分で点数を稼ぎ出しているようです。気になる点数効率ですが、2面終了時370万点、3面終了時600万点、4面終了時900万点、5面終了時1080万点、6面終了時1700万点でした。

また、同作で注目の【スコアアタックモード】ですが、前回のスコアがあまりにも高過ぎたようで、残念ながら更新はありませんでした。

『ザ ハウス オブ ザ デッド4』は倒した敵への追い撃ちが命。今ではその追い撃ち回数が、以前よりもかなり増えているようです。倒した敵の残像に弾を当てていれば、その後ろに居るゾンビには弾が当たらず、より高いスコアが狙えるため、効率良く稼ぐには敵を倒す順番がカギといえるでしょう。

『斑鳩』の【ハード】は1位と2位との差はわずか2770点でした。各面のベストスコアから見れば、伸びしろは残されている（各面のベストスコアを足すと3540万点以上）ようですが、完璧につなげるのはほぼ不可能だといわれています。ここ何カ月か続いている更新ラッシュはどこまでいくのか？

『サイバリオン』の【基礎編】は、なんと16年ぶりの更新です！　各面のノーミスボーナスを取った上で、時間いっぱいまで敵を倒した際に出現する得点アイテムを回収していくというプレイ内容ですが、今回の更新は、1面のスコアが高くなるパターンを引き当て、そのままつなげたスコアによるものだそうです。

HIGH SCORE CLOSE UP！

タイムクライシス4

7,175,270

M.T@Team Gun-Powers

個人申請 セガワールド布施（大阪）

1-2の600HIT超えが必須！

今回も700万点以上のスコアが多く申請された中、2位に2万点ほどの差を付けて「M.T」氏がトップに輝いた。

基本は頭部の狙い撃ち。得点が高い上に、消滅する時間もほかの部分を撃って倒したときよりも早くなるので、タイムを短縮できる。

理想は頭を撃ってから胴体へ追い撃ち（1体の敵に対して最大2回まで可能）し、コンボをつなげていくという流れになる。この重要な得点源であるコンボだが、1-2で1回目のヘリから高速道路までコンボをつなぎ600ヒット以上を稼ぎ出すのが必須となっている模様。また、ラスボス戦ではマシンガンの弾を150発以上持って行き、最初にマシンガンを使ってコンボ数を増やし、最後にグレネードを2発使ってタイムを短縮するというパターンがトッププレイヤーの間での常識となっている。今回トップのスコアはラスボスにマシンガンを200発以上残すことに成功したとのことだ。

エスプガルーダII

アサギ久々の大幅更新！

毎回コンスタントに更新している【アゲハ】が、ついに9億点の大台が見えてきた中、【アサギ】が約3カ月ぶりとなる更新を見せている。しかも、一気に8億2千万点を突破するという、大幅な伸びには正直なところ驚かされた。

【アサギ】でトップスコアをたたき出した「P.B」氏によると、現在の理論値としては8億6千万点ほどだが、現実的に達成するのは厳しいとのこと。今後は理論値にどこまで近付けることができるのかが見物といえる。

また、残る【タテハ】の更新と、【アゲハ】の9億点オーバーにも大いに期待したい。

アゲハ

897,731,386

のび太が45IIを…チャンスなのか？→否！

デイトナIII（埼玉）

アサギ

820,296,550

P.B

Game in えびせん（東京）

ハイスコア集計店一覧

ただ遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ！

北海道	GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	
	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
青森県	フリーウェイ八戸店		
	八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	
	盛岡市大通2-6-11	【営】11:00～24:00（日・祝は10:00～24:00）	☎019-623-2562
宮城県	ゲームセンタードリーム		
	仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1	【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
埼玉県	デイトナⅢ		
	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
	ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	
	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
千葉県	ゲームビンゴ	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	
	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
	西千葉スターダスト		
	千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F	【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
東京都	トライアミューズメントタワー	http://www.try-inc.co.jp/tower/	
	千代田区外神田4-3-10	【営】10:00～24:00	☎03-5295-2345
	グッデイ21		
	江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
	大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	
	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
	AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
	AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	
	新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
	プレイシティキャロット巣鴨店		
	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
	ゲームスタジオキューブ		
	板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
	Game In えびせん	http://www.ebi-cen.com/	
	練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル 2F	【営】11:00～24:00	☎03-6909-4776
神奈川県	マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/	
	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
	イミグランデ 相模原店		
	相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
新潟県	ロングラン万代		
	新潟市万代1-1-26	【営】10:00～24:00	☎025-245-0202
岐阜県	ゲームブルース		
	大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F	【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196

愛知県	ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	
	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
	GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	
	愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	
	西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
	ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	
	豊田市深田町1 65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
三重県	ゲームランド おにごっこ	http://2style.in/ELEANOR/	
	松阪市平生町20	【営】13:00～23:00	☎0598-26-7055
京都府	GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/	
	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
	GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	
	宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店		
	大阪市北区天神橋3 8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357 6677
	アミューズメントスタジアム豊中		
	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	
	和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	
	出雲市渡橋町985 3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
高知県	えの木		
	高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088 825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	
	福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
	サブカルチュア		
	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
長崎県	ゲームスポット大橋		
	長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F	【営】8:00～24:00	☎095-845-9619
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	
	熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
	SPOLA九品寺		
	熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店		
	鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	
	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】24時間営業	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●GAME 41（北海道）
大旋風/1000万+α/マッハ師匠/15週目にて達成。ゼロウイング/2,307,060/偽レモン/2-8（16-10）。ヘクシオン（ビッグ）/9,495,998/レモン/ライン242

●ハイテク セガ 盛岡（岩手県）
夏休み期間中、帰省・遠征等で来店されたスコアラーの皆さまお疲れ様でした。『鋳薔薇黒』で1.5億超を出していたのは一体どこの方だったのでしょう……？

●ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉県）
『式神の城Ⅲ』が故障のため数日プレイできなくなり、大変ご迷惑をおかけしました。

●大久保アルファステーション（東京都）
当店3階の対戦ゲームフロアでは『機動戦士ガンダムSEED DESTINY』が全12筐体1プレイ50円で稼働中です！ 10月下旬にはさらに4台追加予定です！ ぜひご来店ください！

●ゲームスタジオ キューブ（東京都）
『ドラムマニアV3』＋『ギターフリークスV3』好評稼働中♪ 全国オンライン対戦モードが熱いっす！

●Game in えびせん（東京都）
『ウルフファング』、『レイフォース』、『レイディアントシルバーガン』、『サイバリオン』など、名作シューティングが現役稼働中です!! 新作では『虫姫さまふたり』を入荷予定しております！

●マットマウスパートⅡ（神奈川県）
遠征に来店された皆さま、ご来店ありがとうございました。またのご来店を心よりお待ちしております。

●ロングラン万代（新潟県）
秋は名物の多い季節ですが、今年はなんと言っても夏が暑い！ この号が出るころも残暑がキビしそうですねえ……（汗）。でもそんな時だからこそ皆さんゲームに熱を出していきましょう（こじつけ）！

●ゲームブルース（岐阜県）
うちの妹が元気な女の子を産んだので、私も伯父さんになりました。しつけは妹家族に任せて、私はめっちゃかわいがる係になります。

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
『麻雀格闘倶楽部5』が入荷しました。とうとうQ2にもこのテのゲームが……。今まではほぼすべてビデオばっかだったのですが。すでに数名のスコアラーが麻雀部屋から帰ってこなくなりました。あー。

●GAME-COLLEGE（愛知県）
『ガンダムSEED DESTINY』好評稼働中です。曜日別イベント開催中。曜日によって1コイン2クレ台が変わるよ。

●天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館（愛知県）
日本中から遠征のお客様が遊びに来てくれます。やっぱり『ダライアス』、『ダライアスⅡ』、『ロストワールド』、『怒』、『アルティメットエコロジー』のループレバー版。最近は『ウォーリアブレード』も稼働中。

●ハイテク セガ 豊田（愛知県）
レトロゲーム常設20台以上!! リクエストは当店ハイスコアノートまで。

●ゲームランドおにごっこ（三重県）
HPが新しくなりました!!

●ピタゴラスMQ（和歌山県）
若干涼しくなってきましたね。いよいよ10月ですが、『ギター』、『ドラム』の新作入荷などでMQはまだまだアツイですよ！

●えの木（高知県）
『バトルガレッガ』（ガイン）19,936,130/えの木さんに感謝! T3-神威/ALL/6面 ボム暴発あり←こちらこそ感謝。失禁しました。常連一同 K.T氏も来店感謝。EX2のモチベが上昇した。

●ゲームスポット大橋（長崎県）
あっ!! 忘れてました!! えっーと?? 弘法も筆の誤りと……。これで良し!!（どこが!!） 皆さん!! ゲームスポット大橋にゲームしに来てください!! 風前の灯火同士みんなガンバローねっ!! byみの

●スポラ九品寺（熊本県）
『バーチャファイター 5』入荷しました。

●ゲームプラザ・ショールーム
『バトルガレッガ』（ボーンナム）ALL/16,322,210/TAM

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
7～8月にかけて『ガンダムSEED DESTINY』も8台入荷し、シングルと対戦台と分けて稼働しています。また、9月には『ドラムV3』、『ギター V3』も入荷しています。遊びに来てくださいね。

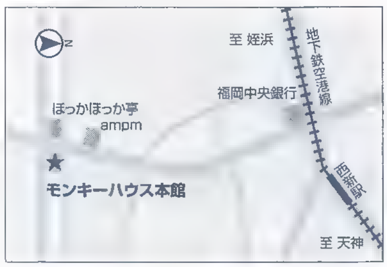
●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）
夏休みも終わり。もうすぐ『ギター』、『ドラム』新作発売! というころに書いております。レトロなゲーム満載で皆さまをお待ちしていますが『ギター』、『ドラム』信者も歓迎ですよ!

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

モンキーハウス本館

■ 福岡県福岡市早良区曙2-9-9
■ TEL：092-843-5671
■営業時間：10:00～24:00



『ストⅢ3rd』など、人気の対戦格闘ゲームが50円2PLAYです。その他『ポップンミュージック』やシングル台も充実しています。フリープレイなどのイベントも毎週実施しています。皆さまぜひご来店ください。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは（1）店舗名（2）連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）（3）店長およびハイスコア担当者名（4）サンプルとして店舗のスコアを10項目（5）お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

HI-SCORE 来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。
　ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ARCADIAMAGAZINE.com
アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

旋光の輪舞SP

　ストーリーモードをキャラ別にスコアで集計します。集計部門は、【ペク・チャンポ】、【ミカ・ミクリ】、【ツィーラン】、【ファビアン・ザ・ファストマン】、【リリ・レヴィナス】、【三条 櫻子】、【ペルナ】、【カレル・ヴェルフェル】の8部門です。
■工場出荷設定［GAME DIFFICULTY：NORMAL、POINT VS CPU：2、ROUND TIME CPU STORY：150、ROUND TIME CPU：70、NO VICE MODE：ON］

VirtuaFighter5 REVISION1

　【スコア】、【タイム】の2部門で集計します。
※使用キャラ、カードの使用は問いません。
※『Virtua Fighter5 VERSION A』が稼働し次第、『REVISION 1』の集計を打ち切り、『VERSION A』を新規タイトルとして【スコア】、【タイム】の2部門で集計開始します。
■工場出荷設定［GAME DIFFICULTY：NORMAL、POINT：2、TIME：45］

METALSLUG 6

　キャラ別に【マルコ】、【フィオ】、【ターマ】、【エリ】、【ラルフ】、【クラーク】の6部門をスコアで集計します。
※イージーとハードでは面数が異なりますが、本作においてはどちらのALLクリアも同等のものとします。スコアが高くなると思われるモードで挑戦してください。
■工場出荷設定［HERO：03、DIFFICULTY：4、PLAYTIME：60］

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
　個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
　スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
（アルカディア12月号掲載）は
2006年10月15日（日）
までに出されたスコアで、
10月18日（水）当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
　どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

　対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名　　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　　難易度
備考
達成日　　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

　現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

　質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

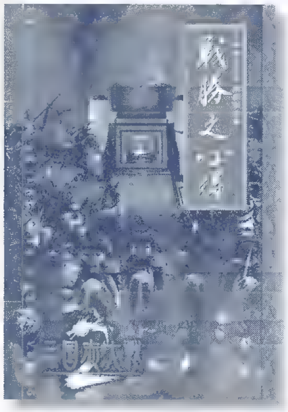
今すぐ買える!!

アルカディア エクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ここに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

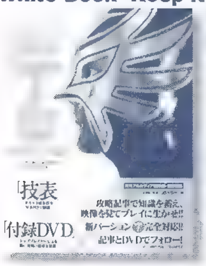
ARCADIA EXTRA Vol.35
三国志大戦2 遊戯指南書 戦勝之心得



価格：1,400円(税込)
雑誌コード：61954-31

この秋稼働したばかりの Ver2.01に完全対応！　各兵種の活用術、全計略の詳細な解説、そして全国対戦で活躍しているデッキの紹介など、対戦で勝つために不可欠な情報が満載。さらに群雄伝攻略、武将台詞集も掲載し、すべての『三国志大戦』プレイヤーにとって見逃せない内容になっているぞ！

ARCADIA EXTRA Vol.34
Virtua Fighter 5
White Book -Keep it Real-



定価：1,700円(税込)
雑誌コード：61954-31

新キャラのアイリーン、エル・ブレイズをはじめ、全キャラ固有技を写真付きで紹介!　さらに付録DVDにはトッププレイヤーによる熱い対戦を収録!　読んで、見て、強くなれ!

ARCADIA EXTRA Vol.33
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II 攻略ガイド



定価：1,450円(税込)
雑誌コード：61954-34

40機体の基礎データから、立ち回りやチーム戦術まで解説。コスト別の組み合わせやCPU戦の攻略など、本作を楽しむための要素が盛りだくさん!　特に詳細なデータは必見だ!

ARCADIA EXTRA Vol.31
三国志大戦2遊戯指南書 先陣之心得



定価：1,200円(税込)
雑誌コード：61954-24

ゲームの基礎知識とすべての武将カードについての詳しい解説を掲載。これから『2』を始めようという君主は必読だ。乱世を勝ち抜きたいならば、これを読まない手は無い!

ARCADIA EXTRA Vol.30
鉄拳5 DARK RESURRECTION 攻略本 拳魂一擲



価格：1,554円(税込)
雑誌コード：61953-87

新キャラの全技を写真付きで解説しているほか、各キャラの新技や立ち回り、コンボ、アイテムを紹介。付録DVDにはソウルで行なわれた韓国最強決定戦を収録!

ARCADIA EXTRA Vol.28
THE KING OF FIGHTERS XI
CONQUEROR'S GUIDE



定価：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-71

タイムリリースキャラを含む全キャラを徹底攻略!　セービングシフトやドリームキャンセルなどのシステムも詳細に解説。本作を遊び尽くすためには必携の一冊といえよう!!

ARCADIA EXTRA Vol.26
GUILTY GEAR XX SLASH
BEAT ENCYCLOPEDIA



定価：1,449円(税込)
雑誌コード：61953-66

全キャラクターの技表や対戦攻略はもちろん、各種データを網羅!　新キャラである聖騎士団ソルやA.B.Aの描き下ろしイラスト、初公開となる設定原画も掲載しているぞ。

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.77(2006年10月号)	11547-10	690円	○
No.76(2006年9月号)	11547-09	690円	×
No.75(2006年8月号)	11547-08	690円	○
No.74(2006年7月号)	11547-07	650円	○
No.73(2006年6月号)	11547-06	650円	○
No.72(2006年5月号)	11547-05	680円	○
No.71(2006年4月号)	11547-04	650円	○
No.70(2006年3月号)	11547-03	650円	○
No.69(2006年2月号)	11547-02	690円	○
No.68(2006年1月号)	11547-01	650円	○
No.67(2005年12月号)	11547-12	650円	○
No.66(2005年11月号)	11547-11	650円	○

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://www.enterbrain.co.jp/)から、エンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊誌Webサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.com までお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア
メールアドレス　cs@eb-store.com
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)
電話番号：0570-060-555

猿渡編集長の

房総ゲーセン狂騒曲

第二十六回「NO!」

さすがに、今回は「アミューズメントマシンショー」というタイムリーなネタがあったため、原稿の執筆も軽やか。しかし、その半面内容は結構重苦しいものに……。

猿渡「第44回 アミューズメントマシンショーが開催されましたね」

ぶっちゃけ先生「この原稿は、そのショーで小倉優子ステージをかぶり付きで観た後に、興奮さめやらぬまま書いているというわけじゃな、ぶっちゃけ」

猿渡「まぁ、そうですね。今回のショーのテーマは"遊びの未来へようこそ！"ということなんですが、何故かワールドビジネスサテライトというニュース番組で報道されたときのテーマは"ファミリー指向"ってことになってました」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、ファミリー指向という雰囲気はあまりしなかったが？」

猿渡「まぁ、それっぽい機種を探せばそういうテーマでも成立するんでしょう」

ぶっちゃけ先生「それにしても、今回のショーはつまらなかったな、ぶっちゃけ」

猿渡「ぶっちゃけ先生がそういうと、どうしても"いやいや、そんなことはないですよ"と反論したくなるんですが、実際に今回は盛り上がりに欠けていましたね。フォローのしようがありません」

ぶっちゃけ先生「……終了じゃん！　もうひとつっこみさせんか、ぶっちゃけ」

●

というわけで、9月14～16日に千葉・幕張メッセにて第44回 アミューズメントマシンショーが開催された。その中でもビデオゲームは数える程しかない。実際に稼働していたものは17作品。こう聞くと多い感じもするが、完全新作（続編モノではない機種）は、7タイトルしかない。しかも、大型筐体モノが中心で、基板タイプでは『THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘！暗黒武術会～』と『カラス』の2機種しかない。映像出展も含めた20タイトルのうち、3分の2は何かの続編であり、基板モノは10分の1しかない。

何も続編モノが悪いと言うつもりはない。素晴らしいブラッシュアップによって魅力を増しているゲームが多いことは事実だ。特に新基板・新筐体を採用した『頭文字D ARCADE STAGE 4』は、ドライブゲームとしては史上初のリアルタイム全国対戦を可能にし、そのほかにも大いなるスペックアップを計るなど、大いに期待できる。

しかし、ラインナップとして完全新作があまりにも少なく、しかも大型筐体モノよりもバリエーションが多くていいはずの基板モノの新作が2機種しかないことは、大いなる先細り感や閉塞感を感じる。

私事かもしれないが、今回のショーにおける業界関係者向けのセミナープログラムとして、ビデオゲームに関する未来について、講師として語らせていただいた。ただ、今回のようなラインナップでは「ビデオゲームの将来性」など、全く説得力がなかった話だったと言わざるを得ない。

今回のショーは、どうひいき目に見ても乏しさが漂う。これが単なる"踊り場的位置付け"であることを願うしかない。

次号予告

第7回 アルカディア大賞

ノミネート作品発表!



いよいよ、発表となる第7回アルカディア大賞ノミネート作品！　1年間で最も優れた作品を決めるアルカディア大賞も早7回目。

大賞を決めるのはあなたの一票だ!!

第6回アルカディア大賞ベストキャラクター賞
「いろは」（サムライスピリッツ天下一剣客伝）

新作満載！

頭文字D ARCADE STAGE 4
（セガ）

虫姫さまふたり
（ケイブ／AMI）

GUILTY GEAR XX ΛCORE
（アークシステムワークス）

充実の攻略記事群！

THE BATTLE OF 幽★遊★白書 ～死闘!暗黒武術会～
（バンプレスト）

Virtua Fighter5 VERSION A
（セガ）

機動戦士ガンダム 戦場の絆
（バンプレスト）

ほか掲載タイトル多数！

次号12月号は 2006年 10月30日（月）発売予定

予価650円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

- ■アフロ文字ネタ投稿　afro@arcadiamagazine.com
- ■アフロイラスト投稿　afro_cg@arcadiamagazine.com
- ■猛者通信ドス龍　mosa@arcadiamagazine.com
- ■新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!　dohjin@arcadiamagazine.com
- ■ハイスコア全国集計　hi_score@arcadiamagazine.com
- ■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿　beatraizing@arcadiamagazine.com
- ■その他店舗に関する募集あて先　location@arcadiamagazine.com
- ■そのほかのコーナーへの投稿　post@arcadiamagazine.com
- ■WWW管理者あて　webmaster@arcadiamagazine.com
- ■アルカディアに関する問い合わせ先　arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
12月号（2006年10月30日発売予定号）への投稿は締め切りました。
1月号（2006年11月30日発売予定号）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

1月号／10月16日（月）必着
2月号／11月17日（金）必着

編集後記

●リポート記事にもあるとおり9月14日〜16日、幕張メッセでJAMMAショーが開催された。アーケードの新作が出展されるこのイベント。『アクエリアンエイジ オルタナティブ』や『頭文字D ARCADE STAGE 4』といった話題作が出展されていたが、個人的には『GGXX』の新作が気になった。なぜか今までプレイしていなかった『GGXX』。新作が出るたびに、やり込もうとは思っていたのだが「今から始めるのもなぁ」と二の足を踏んでいた。今回こそはちゃんとプレしてみようと思います。それ以外に気になったのは、『戦場の絆』と『みんなで鍛える全脳トレーニング』。タイトル数は多くなかったが、意外と粒ぞろいだったような気がします。（野口）

●今年のAMショーで気になったゲームは、『頭文字D ARCADE STAGE 4』と『機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 〜修羅の双星〜』。タイトルが長いので詳しいコメントが書けないが、まぁ出たら必ずヤルってことで。（猿渡）

●第44回アミューズメントマシンショー開催。『アクエリアンエイジ オルタナティブ』は、今後の煮詰め次第で人気が出そう。SNKプレイモアの新作も期待大。3Dサムライスピリッツのリベンジなるか!?（杉田）

●今回のショーに限らずビデオの数は減少傾向。ゲセマプで紹介した鶴間は学生時代の地元。当時バイトしてた店が未だ健在かつビデオ中心のままで感慨深い。運営次第で小店舗でも存続できるのだろうが、やっぱ新作は必要だよね。（霜田）

●最近は西セガか池袋アリスでバーチャ三昧。勝率4割いってませんが(笑)。これからは心待ちにしていた『QoD3』稼働が近付いてくるので、ロケテ話で盛り上がりつつプレイする日に備えております!（いたきょ〜@岡ひげみ）

●ショー出展作で期待しているのは『AAA（アクエリアンエイジ オルタナティブ）』。開発度30%なので「?」な部分もありましたが、操作性が向上し各要素がうまく消化されれば、かなり面白くなりそう。仕上がりが楽しみ!（河野）

●WCCFにGCBと、新作・新バージョンが続々稼働。今までと同じやり方だけでは勝てないので、新たな戦術確立に向けてあれこれ試行錯誤中です。勝敗に一喜一憂していますが、実は一番楽しい時期なのかもしれないですね。（まこ〜る）

●「三国志大戦2 遊戯指南書 戦勝之心得」が発売されました。Ver.2.01に対応した計略解説、デッキ解説といった情報はもちろん、fan114による「勝つための思考」は、対戦に役立つこと間違い無し!　目指せ覇王!!（おじゃ）

●ショーとかロケテストの度に思うのですが、対戦ゲームには連勝制限がほしいですね。いや、モラルがきっちりとしていればそんなものは必要無いハズなんですが。EVO2K6と台湾KOF事情は闘劇魂vol.4に詳しく載る予定デス!(&ぅ)

●2D格闘と3D格闘でプレイヤーのクロスオーバーが目立つ昨今。ゲーセンありきで、店内のほかのゲームを始める人が増加中?　3D系プレイヤーは特定のタイトルしかやらない傾向があるけど、いろいろやってほしいですね。（上野）

●「頭文字D」の新作が発表!　レースゲームは好きなジャンルなので、待ってましたとばかりにやり込む予定。恥ずかしながら自分は、原作を読んでからハチロク買ったことがあります（笑）。いつかまた必ず手に入れたい……。（岸）

●数カ月前から改めてポチポチとある音ゲーを練習しておりますが、どうにも歳と経験不足で視覚→脳→指という回路がつながりませんな。じっくりやるつもりですが、上級者のプレイを見ると心がポッキリ折れるのは内緒です。（花澤）

●アミューズメントマシンショーを3日間満喫しました（笑）。プライズのフリープレイに3時間待ちの列ができていたのには圧倒されましたね。ショーでお披露目されたプライズの新作は、次号で紹介する予定です。（及川）

●今回初めてアミューズメントマシンショーへ行きましたが、KOFっ子な自分にとってはやはり『KOF XII』の発表に大歓喜。まだロゴだけでしたが、あの気合いの入りようはどうしても期待しちゃいます。早く画面写真出ないかな。（永田）

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート**0570-060-555**
（土・日・祝祭日を除く 12:00〜17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（株式会社THINKSNEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／上野 真嗣／岸 俊行／花澤 貴宏／及川 司／永田 秀幸
■編集協力（五十音順）　穐山 秀明／赤男／age／飛鳥／アストロ／伊勢猫／FAG／MVP／おおさか／大須晶／OYZ／カイゼルちくわ／極限堂／閃屋／栗田／GrayZone／黒鉄タカスエ／京城／ケンちゃん／小山 祥之／C・LAN（トリスター）／庄司卓／新丸一／ずるずる／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／D44／タンカー／ちび太／ちゃっきー／ニクマン／パチ／華火霊／ハメコ。／ヒョン／fan114／福田柵太郎／藤田 憲一／まるよ／マンボウ／マンモス丸谷／餅A／モミアゲ／矢永／養老彰
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大渕 重敬（株式会社THINKS NEO）
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ（五十音順）　草野 直也／小森 大輔／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光／（Studio T）
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井 神／オイコ／閃屋／斉藤コーキ／saxyun
■業務部　青木 孝道／割石 芳司
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子
■編集総務　須藤 史紀／高木由美子／山内ユリコ

お詫びと訂正

●アルカディア2006年9月号（No.76）186ページ「ハイスコア全国集計」において店舗名に誤りがありました。
「マットマウスパート[illegible]」とありますが、正しくは「マットマウスパートII」です。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 11月号 [No.078] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.078

第7巻 第11号 通巻第78号 平成18年11月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-11

■発行所 株式会社エンタープレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail post@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は56ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア11月号[No.78]アンケート対応番号

1	ギルティギア イグゼクス アクセントコア
2	アクエリアンエイジ オルタナティブ
3	頭文字D ARCADE STAGE 4
4	虫姫さまふたり
5	Quest of D Ver.3.0 王国の守護者
6	旋光の輪舞SP
7	機動戦士ガンダム 戦場の絆
8	機動戦士ガンダム カードビルダー
9	GuitarFreaksV3
10	DrumManiaV3
11	beatmaniaIIDX14 GOLD
12	AFTER BURNER CLIMAX
13	ベースボールヒーローズ2
14	第44回アミューズメントマシンショー速報
15	アーケードニュースアナライズ
16	アルカディアデータベース
17	日本縦断ゲームセンターマップ
18	読者プレゼント
19	マジック・ザ・ギャザリング 時のらせん
20	バーチャファイター5 バージョンA
21	三国志大戦2
22	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
23	ワールドクラブ チャンピオン フットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
24	THE BATTLE OF 幽★遊★白書〜死闘!暗黒武術会〜
25	広告部アンケート
26	仁義ストーム The Arcade
27	HALF-LIFE 2 SURVIVOR
28	バーチャストライカー4 Ver.2006
29	ソウルキャリバーIII アーケードエディション
30	ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
31	鉄拳5 DARK RESURRECTION
32	パチャっ子インフィニティ5
33	ロングランゲームズブースター
34	闘劇魂
35	ビート・レイジング
36	BEMANIトップランカー決定戦Archive
37	DanceDanceRevolution SuperNOVA
38	ポップンミュージック14 FEVER!
39	NOVAうさぎのゲームde留学!?
40	アイドルマスター
41	トリガーハート エクステンション
42	プライズワンダーランド
43	立体貴族〜ショコラでマスキングゾル〜
44	アルカディア フロンティアーズ
45	新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
46	設定資料集
47	アーケードゲームライブラリー
48	猛者通信 ドス龍
49	VGMラボ
50	ゲームセンターイベントリスト
51	アルカディアクーポン
52	ハイスコア全国集計
53	ムック告知
54	猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
55	次号予告
56	編集後記・奥付

Q8.学校・職業・その他

1	小学生	10	予備校生
2	中学1年生	11	大学生
3	中学2年生	12	大学院生
4	中学3年生	13	会社員
5	高校1年生	14	自営業
6	高校2年生	15	主婦
7	高校3年生	16	フリーター
8	短大生	17	無職
9	専門学校生		

アルカディア No.078

アンケートはがき

P.192にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号		番号		番号		番号		番号	

Q4. 持っている携帯電話・PHSのキャリア名と機種名を教えてください。

A4. ■キャリア名 □WILLCOM □au □SoftBank □DoCoMo □そのほか〔 〕
■機種名〔 〕 □携帯電話・PHSは持っていない

Q5. 携帯電話の料金プランを教えてください。

A5. ■通話定額 □yes □no ■パケット定額 □yes □no
■そのほか〔 〕

Q6. 携帯電話・PHSは主にどのような機能を使用していますか。
所持している携帯にある機能にチェックして、利用率を教えてください。

A6. □通話 〔 〕% □メール 〔 〕% □カメラ 〔 〕% □ネット接続 〔 〕% □音楽再生 〔 〕% □動画再生 〔 〕%
□TV／ラジオ鑑賞 〔 〕% □ゲーム 〔 〕% □その他（ ） 〔 〕%

Q7. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A7. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都道府県 **P.N**〔 〕

※当アンケートはがきの質問＆自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

料金受取人払

麹町局承認

4298

差出有効期間
平成19年3月
31日まで
(郵便切手不要)

郵便はがき

102-8431

110

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア 編集部

ARCADIA No.078 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	A8. 職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		
生年月日	西暦 年 月 日	電話 ( )			
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区				

Q9. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？ 一つだけお答えください。

A9. □書店 □ファミ通の広告 □知人からの紹介 □Webサイト □前号も購入している
□そのほか ( )

Q10. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A10.

Q11. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A11. □ニンテンドーゲームキューブ □ニンテンドーDS
□プレイステーションポータブル □プレイステーション2 □Xbox360
□そのほか ( )



PlayStation®2
© CloverStudio Co., Ltd. 2006 All Rights Reserved.
DISTRIBUTED BY CAPCOM CO., LTD.
エグい右腕。
GOD HAND™
NOW ON SALE
www.cloverstudio.co.jp/godhand/
希望小売価格 6,800円（税込7,140円）
クローバースタジオ株式会社
大阪市中央区内平野町三丁目2番8号カプコン研究開発ビル
CERO B 12才以上対象
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。 "PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
CLOVER STUDIO®



ARCADIA 078
発行人／浜村 弘一 編集人／松本 秀幸 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
enterbrain
●定価650円 本体619円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-11

4910115471168
00619